EXTENDED

INTERVIEW | KOMPLETTLÖSUNG | KARTEN | KLASSENGUIDE

SACRED

Seite 14

KLASSENGUIDE

ALLE RASSEN | Hier erfahren Sie alles, was Sie über die Klassen wissen müssen: von den Fertigkeiten der Figuren über deren Charakterwerte bis hin zu den lohnenswerten Spezialattacken und Zaubersprüchen.

KOMPLETTLÖSUNG

Seite 30

SO KANN'S GEHEN! | Sie benötigen Hilfe bei einer Quest oder wollen wissen, was als Nächstes zu tun ist? Wir haben sämtliche Hauptaufgaben des Hauptspiels und des Add-ons für Sie dokumentiert.

REGIONEN-GUIDE

Seite 3

◀ **REISEFÜHRER** | Auf detaillierten Karten finden Sie die wichtigsten Personen, Orte und Nebenaufgaben in Ancaria.

▼ **QUALITÄTSSIEGEL** | Wir sprachen mit Michael Höhndorf von Quality Four über verbuggte Spiele – und wie sein Team das ändern will.

Seite 40

INTERVIEW MIT QUALITY FOUR

INHALT

Grundlagen-Tipps 2
Regionen-Guide 3
Klassenguide 14
Komplettlösung 30
Interview mit Quality Four 40
Alternativen: Vorbilder und Konkurrenten 42
Fundstücke und Easteregs 44
DVD-Inhalt 47

SACRED

Einsteiger-Tipps

Von: Florian Weidhase

Sie verzweifeln an den Monsterhorden? Sie haben immer genau die falsche Kampfkunst aktiviert? Kein Problem: Wir verraten Ihnen, wie Sie Ihr Abenteurerleben in Ancaria perfektionieren.

Welche Klasse Sie auch spielen: Einige Regeln sind unentbehrlich, um in Ancaria zu überleben.

RICHTIG STEIGERN

Die Angriffsgeschwindigkeit in Verbindung mit der Trefferchance ist der Weg zum Sieg. Wo immer Sie Gegenstände finden, die diese Eigenschaften verbessern, sollten Sie sie einsetzen.

SCHADEN AUSTEILEN

Nutzen Sie alle vorhandenen Waffen-Slots. Optimal ist es, in jeden Slot eine Waffe mit anderer Schadensart zu packen. In Sacred ist es ratsam, sämtliche Schadensarten abzudecken, sonst sind Sie gegen bestimmte Monster hilflos. Ein Beispiel: Während Sie mit Giftschaden-Waffen in der Anfangsregion jeden Gegner aus den Latschen kippen lassen, ist Giftschaden in der Dunkelelfen-Region ineffektiv.

SCHADEN EINSTECKEN

Gleiches gilt für Rüstungen: Ein Set mit +15 Giftresistenz ist in der Dunkelelfen-Region Gold wert, für die Ork-Wüste empfiehlt sich jedoch ein Set mit physikalischer Resistenz. Stellen Sie sich also verschiedene Rüstungs-Sets zusammen.

RUNENTAUSCH IST PFLICHT!

Um Ihren Charakter weiterzuentwickeln, verkaufen Sie auf keinen Fall die Runen, die Sie nicht für Ihre Klasse nutzen können. Sammeln Sie solche Runen und tauschen Sie sie bei den Combo-Meistern gegen brauchbare Exemplare. Streben Sie immer den Tausch 4:1 an, da Sie dann selbst bestimmen, welche Rune Sie vom Meister erhalten.

KOMBINATIONEN

Nutzen Sie Ihre Angriffs-Combos wegen der langen Aufladezeit und der wenigen und teuren Combo-Tränke nur bei extrem starken Gegnern (roter Kreis unter der Figur).

SOCKELN

Wenn Sie Gegenstände bei einem Schmied sockeln lassen, beachten Sie, dass nicht alle eingeschmiedeten Gegenstände austauschbar sind. Je nach Sockelzahl der Waffe können nur bis zu drei Gegenstände wieder herausgenommen werden. Überlegen Sie sich also gut, auf welchen Gegenstand (Ring, Amulett et cetera) Sie verzichten können, wenn Sie einen besseren Sockelgegenstand finden.

ÜBERSICHT BEHALTEN

Setzen Sie ausschließlich die maximale Kameraentfernung ein und locken Sie Feinde einzeln an.

KAMERADEN AUSRÜSTEN

Rüsten Sie Ihre Kampfgefährten aus. Die können Ihnen zwar nie das Wasser reichen, halten aber Widersacher so etwas länger hin.

RICHTIG ENTWICKELN

Überlegen Sie sich früh, wie Sie Ihren Charakter ausbauen möchten. Ein sehr effizienter Charakter mit nur vier Talenten ist besser als ein durchschnittlicher Alleskönner mit acht Talenten.

GEBIETE EROBERN

Befrieden Sie nach Möglichkeit alle Regionen, indem Sie eine bestimmte Zahl Quests innerhalb des Gebietes erfolgreich abschließen – die Händlerverkaufspreise fallen dann dramatisch, es lohnt sich also.

HANDEL LERNEN

Das Talent „Handel" erhöht die Chance, dass sich in der Auswahl der Händler wertvolle rare/einzigartige Gegenstände befinden. Investieren Sie dafür also ruhig ein paar Punkte.

DIE PASSENDE WAFFE

Achten Sie beim Kauf von Gegenständen auf den Wert „Stufe". Erst ab dem angegebenen Level nutzen Sie den entsprechenden Gegenstand optimal. Mit der minimalen Stufe müssen Sie mit massiven Geschwindigkeitseinbußen rechnen, sowohl bei der Angriffsgeschwindigkeit als auch beim Laufen/Reiten.

REISEWEGE AKTIVIEREN

Aktivieren Sie sämtliche Portale! Nur so können Sie schnell von einer Region in die andere wechseln.

BELOHNUNGEN HOLEN

Erfüllen Sie so viele Nebenquests wie möglich. Es lohnt sich, da bei diesen Quests hin und wieder eine Rune als Belohnung herausspringt. ❑

KOMBINATIONEN

In der Tabelle finden Sie für alle Charakterklassen drei effektive Combos für unterschiedliche Spielsituationen.

Combo 1: Diese aggressive Variante ist gut geeignet, wenn Sie es mit vielen Kontrahenten gleichzeitig aufnehmen oder wenn Sie umzingelt sind.

Combo 2: Die Spielart ist in der Regel für einzelne, aber besonders mächtige Widersacher geeignet (Boss-Kämpfe).

Combo 3: Auch die mutigste Heldin oder der stärkste Held geraten in Ancaria ab und zu in brenzlige Situationen, bei denen einzig und allein die Flucht hilft. Mit der gezeigten Variante klappt das problemlos.

Charakterklasse	Combo 1 – Offensiv	Combo 2 – Bosskampf	Combo 3 – Flucht
Gladiator	Stampfsprung, Fausthieb der Götter, Attacke, Rundumschlag	Stampfsprung, Harter Schlag, Attacke, Kampftritt	Fausthieb der Götter, Rundumschlag, Attacke, Ehrfurcht
Vampirin (Menschengestalt)	Beherrschung, Attacke, Attacke, Fußtritt	Beherrschung, Attacke, Harter Schlag, Fußtritt	Befreiung, Beherrschung, Wolfsruf, Zeitbeherrschung
Vampirin (Vampirgestalt)	Verwenden Sie Klauensprung, Blutschwarm, Blutkuss	Verwenden Sie Klauensprung, Blutkuss, Fledermaus-Wächter, Blutschwarm	Befreiung, Beherrschung, Wolfsruf, Zeitbeherrschung
Kampfmagier (Schwerpunkt Feuerelement)	Feuerball, Blitzschlag, Fegefeuer	Feuerball, Blitzschlag, Windböe	Frostring, Feuerspirale, Steinhaut, Wasserform
Waldelfin	Spinnenpfeil, Giftranken, Ruf der Ahnen	Keulenpfeil, Explosionspfeil, Auge um Auge, Harter Schlag	Rundumschlag, Klingenpfeil, Pflanzenkäfig, Wieselflink
Seraphim	Himmelsleuchten, Rundumschlag, Wirbelschlag, Attacke	Kampfsprung, Irritation, Blitzschlag, Kampftritt	Wirbelschlag, Rotierende Lichtklingen, Bekehrung, Himmelsleuchten
Dunkelelf	Sprengsatz, Kobra, Attacke, Attacke	Kobra, Attacke, Harter Schlag, Fußtritt	Kobra, Rundumschlag, Attacke, Mungo

SACRED

Die Regionen Ancarias

Von: Christian Schlütter

Wüsten, Sümpfe, dunkle Wälder – die Regionen von Ancaria sind vielfältig und gefährlich. Lesen Sie deshalb hier unseren Reisebericht!

Wer jeden Winkel von Ancaria sehen will, hat einiges zu tun. Die Entwickler von Ascaron haben Unmengen an Kleinigkeiten in der Welt von **Sacred** und **Sacred Underworld** versteckt. Neben selbstironischen Anspielungen wie die Kneipe namens „Ascaron“ in Burg Hohenmut gehören dazu natürlich auch jede Menge Nebenquests.

Damit Sie keine Mission verpassen, haben wir in unserem Regionen-Guide alle Auftraggeber auf den einzelnen Karten markiert. Kleine Ausnahme: Zufallsquests konnten wir nicht berücksichtigen. Wundern Sie sich also nicht, wenn hier und da mal ein altes Mütterchen um Hilfe bittet, das auf der Karte nicht verzeichnet ist. Auch die charakterspezifischen Quests haben wir außen vor gelassen. Die kurzen Missionen laufen auf so einem kleinen Areal ab, dass eine Kartenmarkierung unmöglich erscheint.

Der Einfachheit halber stellen wir Ihnen die Regionen nach der Reihenfolge vor, in der Sie sie im Laufe der Hauptmission wahrscheinlich besuchen. Unser Reisebericht startet also in Schönblick im südlichen Grenzland und zieht sich bis hin zur finalen Schlacht in Shaddar-Nur. Weil wir Sie natürlich nicht ohne Vorbereitung in die Erweiterung schicken wollen, schließen sich danach unsere Touristen-Tipps für das Areal von den Zwergenminen bis zum Tal der Tränen an. Menschenleere Gebiete haben wir dabei zusammengefasst, florierende Städte mit vielen Questgebern einzeln aufgelistet.

Für ausgedehnte Einkaufstouren sind auch Händler, Pferdehändler, Schmiede und Combomeister auf den Karten eingezeichnet. So bringen Sie aus Ihrem Urlaub auch noch die schönsten Souvenirs mit. Und was wäre ein Reiseführer ohne Insider-Tipps? Bei uns erfahren Sie auch einiges über geheime Ecken wie den Pacman-Level oder den originalgetreuen Nachbau der **Diablo**-Stadt Tristram. Gehen Sie also mit uns auf die Reise und besuchen Sie die schönsten Regionen Ancarias! ❑

LEGENDE

Schmied
Händler
Pferdehändler
Combomeister
Nebenquest – Auftraggeber

SÜDLICHES GRENZLAND

Hier beginnt alles! Nach der klassenspezifischen Einführung landen Sie über kurz oder lang im südlichen Grenzland.

ALLER ANFANG | Nachdem Sie die charakterspezifischen Quests gelöst haben, startet das richtige Abenteuer in Schönblick.

Erste Anlaufstelle ist hier das malerische Städtchen Schönblick. Neben zwei Händlern, einem Schmied (den Sie zunächst durch eine Nebenquest aufspüren müssen, fragen Sie Anurf) und einem Pferdehändler finden Sie hier auch direkt den ersten Ansprechpartner für die Hauptquest: Kommandant Romata schickt Sie nach Porto Vallum. In der Nähe steht auch noch Sandra Lintari herum, die Sie mit einem kleinen „Botendienst“ beauftragt. Auf dem Weg durch die Stadt treffen Sie am südöstlichen Rand Victor Homa, der gar nicht erfreut ist über das Rudel Wölfe in der Nähe. Eine einfache Quest selbst für Anfänger. **Herr der Ringe**-Fans lachen sich schlapp, wenn sie ganz im Süden der Region einen Bauer ansprechen: In der Kneipe „Zur tänzelnden Seraphim“ sollen Sie dem Waldläufer Arogarn einen Brief übergeben. Alles erledigt? Dann weiter mit der Hauptquest!

Da Sie dazu nach Westen müssen, durchqueren Sie unweigerlich auch Silberbach, die zweite „Metropole“ des südlichen Grenzlandes. Zauberlehrlinge finden hinter der Brücke zum ersten Mal einen Combomeister, der auch sofort eine Nebenquest anbietet. Dem Magier ist das Zauberbuch gemopst worden. Besorgen Sie es wieder, gibt es eine Rune. Weiter südlich befindet sich noch ein Zauberer. Der etwas wirre Avengarius im Süden von Silberbach faselt etwas von einem glänzenden Licht. Gehen Sie dieser Quest auf jeden Fall nach. Die Aufgabe führt Sie zu einem Schatz in einer Höhle. Das macht Ihre Geldsorgen erst mal vergessen.

Erst jetzt sollten Sie die Nebenquest „Geleitschutz“ von Jakob Noxtrax annehmen, denn Ihr Weg führt sowieso weiter nach Porto Vallum, wohin der Adelige will. An einem kleinen namenlosen Hof im Westen der Region finden Sie nochmals das ganze Händler-Repertoire. Schon in dieser Region können Sie eine ganze Weile verbringen. Nebenquests sind genug vorhanden. Mit den Gegnern sollten Sie hier ebenfalls wenig Probleme haben. Goblins, Orks und Banditen beherrschen das Bild. Südlich von Schönblick ist eine Region mit immer wiederkehrenden Dunkelelfen und Warghs. Hier wurde der kleine Jonas entführt. Holen Sie ihn aus der Höhle heraus!

Legende siehe Seite 3

ORKISCHES GRENZLAND

Ihr Weg führt Sie wahrscheinlich weiter in das orkische Grenzland, das westlich anschließt. Über die Hauptstraße erreichen Sie direkt die Grenzstadt Porto Vallum.

Wie es sich gehört, treffen Sie auch hier wieder alle nötigen Händler an. Östlich der Stadt liegt eine Höhle. Dort erhalten Sie die Nebenquest „Versteckter Händler". Vollenden Sie diese, steht in Porto Vallum ein weiterer Krämer zur Verfügung. Reginald Treville führt in der Siedlung die Hauptquest fort, die Sie in den Wald südlich des Städtchens bringt. Vorsicht: Hier lauert ein ganzes Ork-Lager auf Sie! Haben Sie Wilbur befreit, geht es weiter nach Süden in die belagerte Stadt Urkenburgh.

Gehen Sie mit einem niedrigen Level keinesfalls weiter nach Süden! Von Urkenburgh zieht sich ein Weg durch die Wüste nach Westen. Diese Grenze sollten Sie zunächst nicht übertreten. Weiter südlich warten zu starke Gegnergruppen auf Sie! Ein Portal finden Sie direkt in Porto Vallum, das zweite öffnet sich, sobald Sie Wilbur nach Urkenburgh gebracht haben. Nehmen Sie die Rune auf und treten Sie durch das Portal, kommen Sie im Wald nahe Wilburs vorherigem Gefängnis wieder heraus. So brauchen Sie den beschwerlichen Weg durch die orkverseuchte Wüste nicht noch einmal zurückzulegen.

Auf dem Weg nach Norden passieren Sie südwestlich von Porto Vallum einen kleinen Bauernhof, der von Orks angegriffen wird. Als echter Held erledigen Sie alle Orks rund um den Hof. Am südlichen Rand von Porto Vallum treffen Sie Sergeant Quinn Dexter. Der möchte, dass Sie eine besonders blutrünstige Ork-Gruppe erledigen. Die Grunzer finden Sie ganz im Osten der Region. Wer sich fragt, wozu die Ruine am nordöstlichsten Rand der Wüste gut ist, sollte mal in Porto Vallum mit Irina sprechen. Der Dame wurden nämlich Kühe gemopst. Die Banditen haben die Rindviecher in die Ruine gebracht. Wenn Sie das Diebesgesindel töten, gibt es eine Belohnung von Irina.

▲ **GRENZGEBIET** | Südlicher als Urkenburgh sollten Sie am Anfang nicht reisen. Dort lauern zu große Gefahren.

◀ **NOTSITUATION** | Dieser Hof wird von Orks angegriffen. Zücken Sie Ihr Schwert und retten Sie die Einwohner vor den Grunzern!

WESTLICHE GRENZLÄNDER

Folgen Sie der Hauptquest, gelangen Sie mit Sicherheit als Nächstes durch diese Region. Von Porto Vallum aus schlängelt sich ein Weg durch die Ebene in Richtung Norden.

GRÜNE AUEN | Noch herrscht im Westen eitel Sonnenschein. Probleme und Wehwehchen haben die Menschen hier trotzdem genug.

Folgen Sie dem Pfad. Die Gegner wechseln langsam von Orks und Goblins zu Schergen und Banditen. Bald erreichen Sie das kleine Städtchen Florentina. Am Ortsrand begegnen Sie Kitt, die sich Sorgen um ihre Kühe macht (kommt Ihnen das bekannt vor?). Diesmal finden Sie das Vieh in einem Wäldchen südlich der Stadt. Pfeile kreisen über den Kühen. Sprechen Sie eine der Kühe an, verschwinden die Rindviecher. Bei Kitt holen Sie anschließend Ihre Belohnung ab. Nördlich der Stadt treffen Sie Kerinar, der sich freut, wenn Sie die tollwütigen Wölfe im Wald erledigen. Also ab nach Norden und die Bestien angreifen. Die Kräuterhexe Sisayah – noch ein Stück weiter in den Wald hinein – hat ein ganz anderes Problem. Sie hätte gern ein paar Goldbeeren. Leider wachsen die Dinger nicht in Nachbars Garten. Im Norden der Region, am Rand des Flusses, finden Sie ein lavaverseuchtes Gebiet, in dem auch die Goldbeeren stehen. Aber Vorsicht! Sobald Sie das Gewächs aufgenommen haben, erscheinen einige Skelette. Versuchen Sie das also nur, wenn Sie gut ausgerüstet sind! Neben ordentlich Erfahrungspunkten erhalten Sie von Sisayah auch noch eine Rune.

Nachdem die Bevölkerung von Florentina zufrieden ist, folgen Sie dem Weg weiter nach Norden und dann nach Westen am Fluss entlang, bis Sie am Waldrand Feenbach erreichen. Direkt auf dem Marktplatz treffen Sie Deylan, der Sie darum bittet, die Banditen zu stellen, die die Brunnen vergiftet haben. Das Gesindel finden Sie im Wald nördlich der Stadt. Räuchern Sie das Lager aus, töten Sie den Anführer und holen Sie sich bei Deylan Ihre Belohnung ab. Auf dem Weg in den Wald haben Sie sicher schon einen etwas zwielichtigen Mann neben zwei Pferden gesehen, der per „?!" um Hilfe ruft. Dieser Herr sucht seine Nichte, die in den Wald abgehauen ist. Allerdings hegt der Mann böse Absichten. Bringen Sie ihm die Arme und die beiden Pferde verwandeln sich in seine dämonischen Schoßtierchen. Nach einem heftigen Kampf kann die befreite Nichte ihres Weges gehen.

Ach, da Sie schon mal hier im Wald sind: Suchen Sie auf der linken Seite der Lichtung nach einem versteckten Durchgang zwischen den Bäumen. Wenn Sie dem Geheimweg folgen, erreichen Sie den Pacman-Level. Jedes aufgesammelte, gelbe Bällchen gibt 10 Erfahrungspunkte. Perfekt, um Ihren Charakter aufzuleveln. Zurück in Feenbach, laufen Sie Richtung Norden aus der Stadt heraus. Hier bittet Sie der Kommandant, die Gruppe Ronin auf der anderen Seite der Brücke zu erledigen, was Sie natürlich prompt machen. Noch kurz die Belohnung abgeholt und weiter geht es nach Norden in die Baronie DeMordrey.

Legende siehe Seite 3

BARONIE DEMORDREY

Nach der Brücke geht es weiter nach Norden. Sie kommen jetzt in das Gebiet des Barons DeMordrey, in dem die Bürger unter einer harten Regierungshand leiden.

WALDLAUF | Durch die Baronie DeMordrey ziehen sich weitläufige Tannenwälder. In den Bergdörfern warten die Menschen auf Ihre Hilfe.

Vorsicht! Hier treffen Sie immer wieder auf Soldatengruppen, die auch Zauberer und Bogenschützen bei sich haben. Schnell vorbeizulaufen wirkt da nicht. Stellen Sie sich also nach und nach dem Kampf. Bevor Sie der Hauptaufgabe nachgehen, schauen Sie ruhig noch in Biberingen vorbei. An der Weggabelung laufen Sie dazu nach links.

In dem kleinen Walddorf angekommen, finden Sie auf dem Marktplatz direkt drei Nebenquestgeber: Nilannun vermisst mehrere Waldläufer-Kollegen, Vim möchte, dass Sie ihn zum Baum des Lebens westlich der Stadt begleiten, und Agentin Teleri hat auf vier Schwerverbrecher ein Kopfgeld ausgesetzt. Sie sollen die Kriminellen zur Strecke bringen, die sich im Wald südlich der Stadt verschanzt haben. Ein harter Kampf steht Ihnen bevor. Nehmen Sie auf jeden Fall einen Beweis für den Tod der Verbrecher mit zurück zu Teleri.

Jetzt ist es Zeit, zur Burg Krähenfels zu reisen. Kurz vor der Burg treffen Sie auf die Zigeunerin Drusa. Deren Lager wird von DeMordreys Soldaten angegriffen. Eilen Sie nach Süden in den Wald hinein und befreien Sie die armen Zigeuner. Sind diese wieder in Freiheit, geht es in den Burgkomplex hinein. Hier sind endlich wieder genügend Händler vorhanden. Im Südosten der Stadt treffen Sie Leah Joyce. Für sie töten Sie Hauptmann Schweinebacke, der das gesamte Armenviertel terrorisiert. In der Burg selbst stoßen Sie dann noch auf Quinn, Agentin der Krone. Für sie geht es auf eine Geheimmission. Läuten Sie zunächst die Glocke im Turm der Wachmannschaft. Daraufhin verschwinden die Wächter und Sie können problemlos die Pläne austauschen. Alle Belohnungen eingesackt? Dann weiter mit der Hauptmission.

Ihr Weg führt Sie aus der Burg heraus und westlich an der Stadt vorbei. Die ersten Gebäude, die Sie erreichen, haben wenig mit einer Siedlung zu tun. Hier ist alles verfallen und irgendwie gruselig. Machen Sie sich also weiter auf nach Norden in die Stadt Schiefersal. Nach dem langen Marsch durch die Einöde frischen Sie hier erstmals Ihre Vorräte auf. Nur auf einen Combomeister müssen Sie verzichten. Dafür treten Sie direkt auf dem Marktplatz der Stadt drei Nebenmissionen an.

Vom Kommandanten erhalten Sie den Auftrag, den Vogelfreien zu töten. Der Typ wohnt in einer Höhle westlich der Stadt, hat aber seine eigene Geschichte. Sie nehmen lieber einfach seine Locke mit und lügen den Kommandanten an. Damit ist allen geholfen. Für den Bürgermeister sollen Sie entführte Damen befreien. Sie reisen also in den Norden, gehen unter Tage, töten den Oberaufseher und befreien die Schiefersalerinnen. Auf dem Weg zwischen Krähenfels und Schiefersal dürfte Ihnen schon Franca aufgefallen sein. Sie hat einen Mordauftrag für Sie. Moralisch bedenklich, aber lukrativ.

Bevor es mit der Mainquest weitergeht, schauen Sie doch noch mal in Wolvental vorbei. Direkt südwestlich der Stadt treffen Sie Wrendeghast. Für ihn sollen Sie einen Wolf töten, der sich allerdings als Enkel herausstellt. Zusammen mit dem Jüngling löschen Sie die Schergen des bösen Alten aus. Viel kniffliger dagegen ist die Aufgabe, die der Bürgermeister für Sie parat hat. Wolvental wird von DeMordreys Steuereintreibern drangsaliert. Sie erledigen die Beamten, stehlen das Steuergeld und treffen sich dann im Wald östlich der Stadt mit einem Helfer. Bevor Sie das Geld allerdings sicher ablegen können, geraten Sie in einen Hinterhalt. Dieser Kampf ist ungleich schwerer als der vorherige! Ist die Steueraffäre gelöst, statten Sie noch Maegalinor einen Besuch ab.

Die Elfin treffen Sie im Wald südlich der weißen Villa. Sie bittet Sie, ein Kunstwerk aus der Villa zu holen. Dafür steigen Sie in den Geheimraum in der nördlichen Ecke des Herrenhauses und kämpfen sich durch den Keller. Den Schlüssel hat der Aufseher im Westen, das Kunstwerk liegt im südlichen Raum. Zurück zu Maegalinor, die neben Erfahrung auch einen Gegenstand verteilt. Auf dem Weg zum Eisbachpass hüten Sie sich besser vor den Riesen, die ziemlich kräftige Schläge austeilen.

BARONIE MASCARELL

HAUSBESETZER | Die Baroness ist in ihrer eigenen Stadt gefangen. Da helfen Sie als wahrer Held natürlich gern aus.

Nachdem Sie im hohen Norden DeMordreys Hinterhalt überstanden haben, bereisen Sie wieder südlichere Gefilde.

Den Weg nach Port Draco treten Sie am besten über die Baronie Mascarell an. Von Feenbach aus reisen Sie dazu in Richtung Südwesten immer die Straße entlang. Dabei halten Sie stets die Augen nach DeMordreys Schergen offen. Kurz vor Mascarell stoßen Sie auf einen Friedhof. Lassen Sie den Totenacker seitlich liegen und stiefeln Sie nach Norden in den Wald. Nach einer Weile treffen Sie dort auf Angelica.

Die Dame ermuntert Sie zu einem Kampf gegen Boris von Reichenfeld. Dieser harrt auf der Brücke schon eines Gegners. Nach einer fairen Auseinandersetzung gibt er sich geschlagen und Sie und Angelica können die Brücke überqueren. Jetzt geht es zurück zum Friedhof und südlich in die Stadt hinein. Im nordöstlichen Marktviertel treffen Sie auf Janosch, für den Sie ein Kunstwerk zurückmopsen sollen. Mittlerweile dürfte Ihr Level hoch genug sein, damit Sie einfach in das Zielgebäude hineinspazieren, die Wachen umlegen und den Dieb stellen. Alternative: bei Nacht einsteigen und das Kunstwerk mitnehmen. In der Stadt machen Sie noch einige Erledigungen.

Bis auf einen Combomeister sind alle Händler hier vorhanden. Vor der Kathedrale treffen Sie die unglückliche Braut Serena, deren Bräutigam wohl nasse Füße bekommen hat. Sie finden den Herrn im Marktviertel. Nach einem kleinen Klaps kommt er mit und besinnt sich eines Besseren. Jetzt geht es weiter nach Südosten in Richtung Porto Draco. DeMordreys Schergen sind auch bis dahin vorgestoßen. An der Eingangsbrücke zu Porto Draco treffen Sie den Soldaten Markus. Seine Liebesbotschaft nehmen Sie mit zu seiner Angebeteten im Südwesten der Stadt.

Haben Sie beim Eintritt in die Stadt die imposante weiße Villa gesehen? Auf dem Marktplatz erfahren Sie, was es damit auf sich hat. Sie sollen die Geister aus dem Landsitz austreiben. Allerdings spukt es dort nur, weil Ihr Auftraggeber die Hausherrin abgemetzelt hat. Nachdem Sie das wissen, verweisen Sie ihn natürlich in die Schranken. Dafür gibt es massig Erfahrungspunkte. Bürgermeister Silvio Dala möchte dann noch, dass Sie ein Räuberlager westlich der Stadt ausräuchern. Eine gute Ausrüstung vorausgesetzt, dürfte das kein Problem für Sie sein. Wer noch Spezialwaffen oder Combos benötigt, findet in Porto Draco einen Zauberer und zwei Schmiede. Nun geht es weiter mit der Hauptquest.

Legende siehe Seite 3

EBENE VON URKUK

Die große Einöde bietet nichts für Touristen. Erledigen Sie hier nur das Nötigste und lassen Sie sich nicht von Sandwürmern beißen.

Bevor Sie diesen Bereich betreten, sollten Sie bei einem beliebigen Händler genug Untoten-Tränke einkaufen. Auf diesem verwunschenen Schlachtfeld laufen nämlich neben Orks und Goblins aller Sorten auch Skelette und ähnliche Gruselgestalten herum, die so leicht nicht kleinzukriegen sind. Ohne die Tränke stehen die Untoten bis zu dreimal wieder auf.

Bei größeren Ork-Gruppen sollten Sie sich zunächst den magisch Begabten herausgreifen. Ist dieser erledigt, laufen Sie nicht Gefahr, versteinert zu werden, und fliehen zur Not. Ansonsten gibt es zu dieser Region relativ wenig zu sagen. Schnell rein, schnell raus, das sollte Ihr Motto sein. Im Westen der Ebene liegt ein Portal. Einmal aktiviert, führt es Sie aus dem Höllenloch wieder heraus. Nachdem Sie dem Soldaten das Wasser geholt haben, geht es zurück nach Mascarell, um die Baroness zu retten. Den Weg kennen Sie ja jetzt.

▲ **AUSGANG** | Im westlichen Teil der Wüste finden Sie in der Nähe eines Camps ein Portal. So müssen Sie sich nicht wieder ganz bis zum nördlichen Eingang der Ebene kämpfen.

◀ **ZOMBIEANGRIFF** | Die wüstenähnliche Ebene ist voll von Untoten. Ohne genug Sog der Höllen-Tränke richten Sie hier wenig aus. Bis zu dreimal stehen die zombiefizierten Unruhestifter sonst wieder auf.

▶ **EINÖDE** | Außer Tod und Verderben hält die Ebene von Urkuk nicht viel für Sie bereit. Schnell rein, schnell raus, so lautet hier die Devise!

TYR-FASUL

Ein dichter Wald und eine hübsche Baroness an Ihrer Seite. Das könnte richtig romantisch sein, hätten Sie nicht noch so viel zu tun.

Haben Sie die Baroness gerettet, geht es in den finsteren Wald. Genauer: Ihre Flucht führt Sie durch den Wald von Tyr-Fasul. Zum Glück ist der Weg durch das Gehölz relativ geradlinig. Achten Sie auf Bären und Warghs, die Ihnen zusätzlich zu den Schergen-Gruppen das Leben schwer machen. Auf halber Strecke durch den Wald ist linker Hand eine kleine Lichtung.

Dort wird ein unbekannter Krieger von einem Rudel Bären eingekreist. Töten Sie die Tiere und geleiten Sie den Muskelprotz dann nach Norden in die Sicherheit von Tyr-Fasul. Fahren Sie anschließend mit der Hauptquest fort, sprechen Sie ihn nochmals an. Er wird sich Ihrer Gruppe anschließen und ist als Nahkämpfer nicht zu unterschätzen. Nördlich und südlich der Lichtung finden Sie kleinere Höhlen, die wilde Tiere beheimaten. Einmal gesäubert, halten die Wildnis-Löcher Kisten mit Belohnungen für Sie bereit.

Alles in allem eine unspektakuläre Region. Großer Nachteil: Tyr-Fasul hat außer dem Pferdehändler keine Handelspartner. Zum Auftanken müssen Sie also wohl oder übel nach Mascarell. Besser noch: Haben Sie Tyr-Fasul bereits erreicht, steigen Sie einfach in das Portal. Heraus kommen Sie dann in der Oase von Ahil-Tar.

◀ **SCHWARZWALD** | Durch das dichte Gehölz führt nur ein schmaler Weg nach Tyr-Fasul. Geleiten Sie die Baroness sicher durch den dunklen Wald.

▶ **MEISTER PETZ** | Der unbekannte Kämpfer wird von einem Rudel Bären angegriffen. Wenn Sie ihm aus der Patsche helfen, ist er Ihr treuer Begleiter in der nächsten Zeit.

Legende siehe Seite 3

DIE WÜSTE

Im Wald ausgiebig ausgeruht? Dann geht es jetzt wie in jedem Urlaub wieder zurück an den Strand. Nur diesmal mit mehr Sand und weniger Meer.

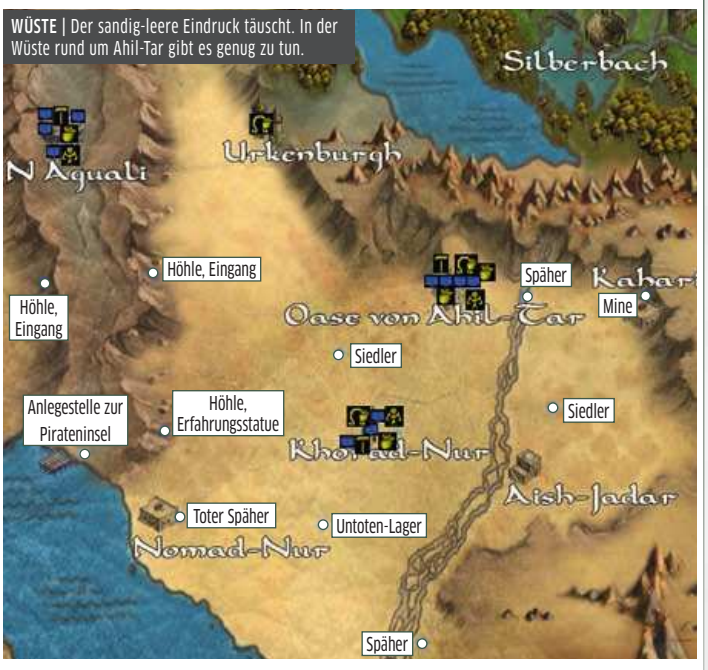
Ein großes und vielfältiges Gebiet. Leider auch völlig verseucht von Untoten. Sammeln Sie also wenn möglich Untoten-Tränke. Durch das Portal in Ahil-Tar angekommen, sprechen Sie zunächst einmal mit Kommandant Mario Kani. Alle Nebenquests in dieser Stadt bekommen Sie von ihm. Sie sollen drei Späher ausfindig machen. Auf der Karte haben wir die Standorte eingezeichnet. Der dritte Späher ist leider schon tot. Danach bringen Sie zwei Gruppen Siedler nach Ahil-Tar zurück, bevor die Evakuierung der gesamten Oase ansteht.

Um die letzte Nebenquest abzuschließen, müssen Sie eine große Gruppe untoter Angreifer endgültig ins Grab schicken. Der dickste Brocken dürfte dabei der Feuertroll sein. Wird es zu schwierig, locken Sie die Feinde in die Nähe der Garnisonssoldaten. Diese helfen dann beim Kampf.

In Khorad-Nur stehen Sie zunächst einmal vor verschlossenen Toren. Kein Wunder, ist die Stadt doch von Orks besetzt. Der Türwächter lässt Sie erst rein, wenn Sie das Untoten-Lager südlich der Stadt zerstören. Eine harte Nuss, denn dort befindet sich auch der Drache D'Cay. Hier brauchen Sie vermutlich mehrere Anläufe für den Sieg, schließlich werden Sie aber in die Stadt eingelassen.

Anders als auf der offiziellen Karte angegeben, finden Sie in Khorad-Nur Händler für jedes Wehwehchen. Auch mit den Orks lässt sich also Handel treiben. Wenn Sie keine Berührungsängste haben, nehmen Sie von dem unhübschen Völkchen sogar zwei Nebenquests an: Der Zeremonienmeister Gulak benötigt eine spezielle Schriftrolle, die sich in einer Höhle in der Mitte der Wüste befindet. Die orkische Auftraggeberin nördlich des Marktplatzes sorgt sich indessen um ihren Ehemann. Der arme Kerl sitzt nämlich in Nomad-Nur inmitten von Untoten fest. Klare Sache, dass Sie den Herren da herausholen und das Paar wieder vereinen. Sie finden ihn im westlichsten Gebäude der Ruinenstadt.

Bevor Sie in Akt 3 die Wüste verlassen, schauen Sie sich noch mal genau um. Ganz im Süden finden Sie einen kleinen Steg. Per Fähre geht es dort auf die Insel Mal-Ork-A. Für den Inselwirt sollen Sie die betrunkenen Orks vertrimmen. Die rühren sich allerdings erst, wenn Sie ein paarmal über die Handtücher am Strand gelaufen sind. Als Belohnung für den Kampf gibt es eine coole Sonnenbrille. Weiter östlich ist nur noch totes Gelände. Sowohl Aish-Jadar als auch Kahari sind menschenleer. In letztgenannter Ruine finden Sie noch eine verlassene Mine, die aber nur hochrangige Charaktere betreten sollten. Hier lauern fiese Spinnen.



WÜSTE | Der sandig-leere Eindruck täuscht. In der Wüste rund um Ahil-Tar gibt es genug zu tun.

In der Erweiterung Underworld erreichen Sie das Hochland von N'Aquali. Dort gibt es nicht nur einen Händler, einen Combomeister und einen Schmied, sondern auch vier kleine Nebenaufgaben: Für Ha'Ron bereinigen Sie einen verfluchten Friedhof, ein fahrender Händler möchte in den Süden begleitet werden und Ratzanja vermisst ihr Kind. Haben Sie den kleinen Erdriac endlich von den Dämonen befreit, braucht er auch noch ein Gegengift. Mit dem Händler gelangen Sie übrigens zur Anlegestelle im Süden, die zur Pirateninsel führt.

KERNLAND

Auf Ihrem Weg nach Norden durchqueren Sie diesmal das Kernland, das sich von Auenhofen bis nach Heckenheim erstreckt.

In Reckendorf gibt es zunächst nicht allzu viel zu tun. Einzig Roger benötigt Hilfe. Er liebt die Hexe Marta. Einmal mehr spielen Sie den Amor. Schmied und Krämer warten zudem in Reckendorf auf Ihren Geldbeutel. Wer durch Nebenquests viele Punkte sammeln will, sollte der Stadt Heckenheim im Osten einen Besuch abstatten.

Kommen Sie von Westen in die Stadt, treffen Sie direkt auf Turrica, deren Mann Sie aus einer Gruft südlich von Heckenheim befreien. Auf dem Marktplatz der Stadt wartet dann schon der Schmied Boboid auf Sie, der eine Blockade brechen will. Auftraggeber Beecey hingegen ist gegen die Heirat seiner Tochter. Aber Sie als Amor entscheiden sich natürlich anders und helfen dem unglücklichen Paar – oder doch nicht? Untersuchen Sie zudem den Baum am östlichen Rand des Marktplatzes. Dort versteckt sich gern Timotheus, Agent der Krone. Für ihn reisen Sie nach Osten in die Burg der Ronin und stehlen dort Pläne.

Östlich der Stadt soll eine Hinrichtung stattfinden. Angelicas Mann ist laut ihr aber zu Unrecht angeklagt. Finden Sie den wahren Täter! Steigen Sie dafür in die Grube am Friedhof und nehmen Sie den Meuchelmordvertrag mit. Wer sich lieber mit Untoten prügelt, spricht im Nordteil von Heckenheim den Adel an. Der möchte, dass Sie im nordöstlichen Wald eine Mumie töten – eine schwere Aufgabe! Auf dem Weg südlich von Auenhofen und westlich von Reckendorf treffen Sie außerdem Elitha, die Probleme mit den Sakkara-Priestern hat. Zurück in Reckendorf, greifen die Kapuzenträger an. Töten Sie alle und machen Sie sich auf den Weg gen Norden.

Zwischendurch biegen Sie noch kurz nach links in Richtung Auenhofen ab. Das Dörfchen hat zwar keine Händler, aber drei Nebenquests für Sie. Die Auftraggeber sind leicht zu finden, sind alle im Zentrum des Dorfs: Fabio DeSabreze will, dass Sie ein Geschenk zur Dame Dana nordöstlich von Auenhofen bringen, Martins Tochter wird von Sakkara-Priestern gefangen gehalten und der Hauptmann von Auenhofen sucht einen entflohenen Räuber. Diesen finden Sie in einer Höhle nordöstlich der Siedlung. Nachgiebige Charaktere hauen dem Unhold nur ein Ohr ab und bringen es dem Hauptmann. Möchten Sie lieber Ihre bitterböse Seite ausleben, löschen Sie gleich die ganze Räuberbande aus.

▲ **RITUAL** | Diese junge Frau ist in die Fänge der Sakkara-Priester geraten. Verhindern Sie, dass die Kapuzenträger die Dame in diesem Steinkreis in einem blutigen Ritual opfern.

◀ **FRUCHTBAR** | Das Kernland wird von einem kräftigen Flusslauf gespeist. Da verwundert es nicht, dass die Weiden und Wiesen vor Grün nur so strotzen.

Legende siehe Seite 3

HERZLAND

Berlin, Paris, London – wer ein Land kennenlernen will, muss die Hauptstadt bereisen. Mit dieser Touri-Weisheit halten auch wir es.

Sie nähern sich jetzt der Hauptstadt Burg Hohenmut. Von Süden kommen Sie in das Herzland. In der Kaserne am äußeren Rand der Burg reden Sie mit dem Oberleutnant, für den Sie dann südlich der Hauptstadt eine Höhle säubern. Ebenfalls in der äußeren Burg treffen Sie Likara, die eine Zauberdistel braucht. In einem kleinen Waldstück im Westen wächst das Kraut.

In der Taverne „Ascaron", in die Sie auch später die Hauptquest führt, sprechen Sie Gericam an, den Agenten der Krone. Für ihn befreien Sie eine Handvoll Geiseln aus den Fängen der üblen Priester. Wo? Im Turm kurz vor der Brücke zum Diebesviertel ist eine Falltür versteckt. Innerhalb der Burg geht es weiter. Verruchte Charaktere schließen sich dem zwielichtigen Fabrizio an, der mit illegalen Drogen handelt. Innerhalb dieser Nebenquest legen Sie sich aber auch mit den Wachsoldaten an. Also Obacht!

Nur zwei Morde nehmen Sie auf sich, wenn Sie Adamanta helfen: Ein Richter und ein Schurke müssen dran glauben. Rechts des Portals im Inneren der Burg treffen Sie zudem Marta, die eine gewisse Adelige vermisst. Sie müssen die Edeldame aus der Villa retten und ihr bei der Flucht aus der Stadt helfen. Dabei fallen neben Geld und Erfahrung bis zu zwei Runen für Sie ab. Zurück zum Marktplatz: Dort treffen Sie sich noch kurz mit dem Händler Sarevokk, der eine Eskorte braucht. Der Herr scheint einige Neider zu haben. So bleiben einige Scharmützel auf dem Weg nicht aus. Dafür bezahlt der Krämer gut.

Die Zwischenstation der Hauptquest haben Sie schon abgehakt? Gut! Dann statten Sie doch Hohenwall noch einen Besuch ab. (Planmäßig kommen Sie vorher wahrscheinlich noch zum Eisbachpass und nach Alkazaba Noc Draco. Lesen Sie hierfür unsere Tipps über diese beiden Regionen.) Hohenwall selbst hat neben einem Krämer und einem Schmied auch ein gehöriges Problem mit den Dunkelelfen in der Region. Kein Wunder also, dass sich in den beiden Nebenquests dieses Dörfchens auch alles um die düsteren Spitzohren dreht.

In der nördlichen, von Mauern umgebenen Ecke der Stadt finden Sie den Medicus Daniellus Montagnus, der händeringend nach einem Gegengift sucht. Leider hüten die Dunkelelfen das Rezept und wollen es auch nicht kampflos herausrücken. Sie bahnen sich also Ihren Weg gen Norden bis in eine kleine Höhle. Auf der zweiten Ebene töten Sie den Elfen nebst Wolfsbegleitung und sacken das Gegengift ein. Zurück in Hohenwall, wird die Phiole gleich ihrer Bestimmung zugeführt und Sie können endlich durch die Ostmauer der Stadt gehen.

Vor den Toren treffen Sie den Waldläufer Celdrahil, dem die Probleme mit den Dunkelelfen endgültig genug sind. Sie sollen den Eindringlingen einen empfindlichen Schlag versetzen. Dazu folgen Sie der Straße Richtung Nordosten, bis Sie den geheimen Stützpunkt der Dunkelelfen erreichen. Spinnenfürchtige Charaktere sind hier fehl am Platz. Neben der Dunkelelfen-Magierin müssen Sie eine Riesenspinne im Dienste der Zauberin ins Jenseits befördern.

NEW YORK, NEW YORK | Burg Hohenmut ist die größte Stadt im Spiel. Hier geht es nicht nur auf Shopping-Tour. Die Einwohner haben auch ausreichend Nebenquests für Sie.

EISBACHPASS

Stadt, Wald, Strand ist nichts für Sie? Dann machen Sie doch einmal Ski-Urlaub im hohen Norden. Einziges Problem: Die Gegend ist bereits total überlaufen.

Die Hauptquest führt Sie gen Norden? Dann ziehen Sie sich warm an. Nicht umsonst ließ sich in den vorherigen Akten dieses Gebiet nicht betreten. Magisch Begabte packen hier natürlich vor allem Feuerrunen ein. Als Gegner stehen Ihnen vor allem Frostriesen und Frosttrolle gegenüber: perfekte Ziele, zum Beispiel für die Feuerspirale des Kampfmagiers. Damit kriegen Sie auch große Gruppen schnell klein.

Lassen Sie sich auf keinen Fall in die Ecke drängen. Bei den Gegnermengen ist es sonst schnell mit Ihnen vorbei. Sie fragen sich, warum die Seraphim nicht mit Ihnen redet? Töten Sie erst die Gruppe Frostriesen vor der Festung. Dann lockert sich die Zunge der heiligen Dame. Innerhalb der Klosterfeste finden Sie mehrere Statuen. Nehmen Sie auf jeden Fall die Boni mit, die diese gewähren. In Frostgard kommen zu den Riesen und Trollen noch fliegende Untiere hinzu, bis Sie schließlich vor einem großen Drachen stehen. Wie bei jedem Drachen gilt auch hier: vorbereitet sein. Genug Lebenstränke und eine gute Rüstung sind Pflicht, ein langer Atem sowieso.

Beharken Sie das Vieh am besten mit einer Klinge mit Flammenschaden oder mit Feuerbällen. Nach versteckten Kisten zu suchen hat hier oben keinen Sinn. Die wenigen, die Sie finden, sind kaum der Mühe wert. Ganz im Osten der Region sollten Sie allerdings das Portal aktivieren, um das Frostreich schnell wieder verlassen zu können.

▲ **SKI-REGION** | Im hohen Norden ist alles mit Eis und Schnee bedeckt. Nicht umsonst ist diese Region bis zum Akt 3 verschlossen. Wer unvorbereitet hinreist, hat keine Chance.

◀ **RIESENÄRGER** | Diese gigantischen Wächter müssen Sie erst besiegen, damit die Seraphim mit Ihnen spricht. Sonst kommen Sie in der Hauptquest keinen Zentimeter voran.

Legende siehe Seite 3

ALKAZABA NOC DRACO

Keine Zeit für Après-Ski? In Alkazaba noc Draco wird Ihnen trotzdem warm. Die Gegner in der Vulkanregion bringen Sie ins Schwitzen!

Den Aufgang zur lavaverseuchten Region um Alkazaba noc Draco haben wir für Sie auf der Karte markiert. Die Vulkanebene dürfte für viele Kämpfer ein echtes Problem darstellen. Frostklingen sind rar gesät, so dürfte höchstens noch Gift gegen fiese Feuerdämonen helfen, die in dieser Region ihr Unwesen treiben.

Direkt nördlich des Eingangs stoßen Sie auf ein Lager der Drachenjäger. Zwar hat keiner der Anwesenden ein „?!“ über seinem Kopf. Im nördlichen Zelt sehen Sie aber den Anführer mit einer jungen Frau. Sprechen Sie den Herren an, will Ihnen die ganze Meute direkt an die Gurgel. Sie werden verdächtigt, die Drachenhaut stehlen zu wollen. Löschen Sie die frechen Drachenjäger einfach aus. Die holde Dame begleitet Sie daraufhin nach Alkazaba noc Draco.

Im Marktraum werden Sie für Ihre Rückkehr reich belohnt. Rechts des Marktraums finden Sie den Schmied. Bevor Sie seine Dienste in Anspruch nehmen, müssen Sie zunächst für ihn eine Drachenschuppe besorgen. Das Kleinod finden Sie im Norden der Vulkanebene bei einem Drachenskelett. Zurück in Alkazaba noc Draco sprechen Sie noch mit Malfaniel, der gern ein Drachenei haben möchte. Vielleicht ist Ihnen ja schon der einsame Händler im Süden der Vulkanebene aufgefallen? Er hat ein solches Ei, will es aber nicht herausrücken.

Sprechen Sie ihn darauf an, verwandelt er sich in einen Magier und will Ihnen ans Leder. Nach dem Kampf gibt es zwar von dem Händler keine Ware mehr, dafür aber eine fette Belohnung, sobald Sie zurück in der unterirdischen Stadt sind.

Haben Sie die Siedlungshöhle nach Westen hin verlassen, folgen Sie den einzelnen Übergängen über die Lavaflüsse nach Norden. Bald schon treffen Sie auf eine Ansammlung von Menschen. Unter ihnen befindet sich die Jungfrau Isabella, die bei einem grausamen Ritual geopfert werden soll. Befreien Sie die Dame und geleiten Sie sie zurück nach Alkazaba noc Draco. Allerdings sind die Soldaten dann nicht mehr bester Laune. Deshalb erledigen Sie diese Quest am besten auf dem Rückweg.

▲ **VON EIS ZU HEISS** | Kaum haben Sie sich von den Frostbeulen im Eisbachpass erholt, da verbrennen Sie sich schon die Finger in Alkazaba noc Draco. Nicht ausziehen! Auch hier brauchen Sie eine dicke Rüstung!

◀ **KNOCHENGERIPPE** | An diesem Drachenskelett finden Sie die Drachenschuppe. Damit geht es zurück in die unterirdische Stadt Alkazaba noc Draco.

ZHURAG-NAR

IM DUNKELN | Verlassen Sie in Zhurag-Nar so selten wie möglich die vorgegebenen Wege. Dafür sind die Feinde hier einfach zu stark und zu zahlreich.

Zhurag-Nar glänzt nicht durch Touristenattraktionen. Wer trotzdem eine Reise wagt, sollte nur auf abgesteckten Wegen wandeln.

Diese verfluchte Region ist schon von der Optik her grau, trist und wirkt gefährlich. Die Dunkelelfen, Trolle und Warghs, die sich die Ebene um Zhurag-Nar teilen, unterstützen diesen Eindruck. Für größere Gruppen der Dunkelelfen gilt Dasselbe wie für Schergen- oder Soldaten-Gruppen: immer zuerst den Zauberer killen, dann kann man notfalls noch fliehen. Rohe Gewalt erweist sich hier übrigens am nützlichsten. Viele Elfen sind gegen Zauberangriffe teilweise resistent. Außerdem sollten Sie genügend Gegengifttränke (Antidot der Viper) hierhin mitnehmen, da viele Angreifer giftige Klingen mit sich führen oder Giftpfeile abschießen.

Wenn Sie dem Weg von Westen in diese Region folgen, treffen Sie links des Pfades am Fluss auf Valoria. Zusammen mit ihr erforschen Sie den Wald im Süden und töten eine Gruppe Sakkara-Priester. Danach teilen sich die Wege wieder. Nach Norden zu Zhurag-Nar oder nach Osten zu Verag-Nar zieht Sie nur die Hauptquest. Wenn möglich, sollten Sie diese Gebiete also weiträumig umgehen.

Einziger Hort der Ruhe in dieser Region ist die kleine, heruntergekommene Stadt Torffingen. Händler gibt es hier keine, nur einen Schmied, der das Nötigste für Sie zusammenflickt. Vor dem zerstörten Rathaus treffen Sie John den Warmherzigen, der das Puderdöschen seiner Mutter zurückhaben möchte, aber leider zu feige ist, das Ding selbst wiederzubeschaffen. Also erbarmen Sie sich seiner und wandern in eine Höhle nordöstlich der Stadt. Vorsicht: In dem Erdloch lauern Gargoyles und Harpyen.

Ebenfalls in dieser Stadt treffen Sie die alte Babuschka, die ihre Tochter sucht. Das junge Mädchen ist in den Wald nördlich des Städtchens geflohen (Achtung: hier leben auch Bären und Warghs). Die Flucht war berechtigt, wie Sie nach der Rückkehr in die Stadt herausfinden müssen. Die Alte verwandelt sich in einen Gargoyle – beseitigen Sie das Vieh!

Anscheinend haben viele Senioren dieser Stadt schlechte Laune. Die Greisin Rutia, zu finden im Südviertel, will blutige Rache. Und wer darf diesen Plan ausführen? Sie natürlich! Also reisen Sie in eine Höhle nordöstlich der Stadt. Über den Fluss gelangen Sie dank einer Furt in der Nähe. Säubern Sie die Höhle von Dunkelelfen und kehren Sie dann zu Rutia zurück.

Legende siehe Seite 3

DIE DUNKLEN GEBIETE

Des Urlaubers Albtraum: Diese Region macht ihrem Namen alle Ehre. Schon beim Eintritt erkennen Sie: Ein dunkler Fluch liegt über diesen Landen.

Sogar die Kühe sind zu einem untoten Leben verflucht, wie Ihnen Heribert an der ersten Brücke nahe der Stadt Finsterwinkel erzählt. Er hofft, dass Sie den Lich-Lord töten und damit den Fluch vom Dörfchen nehmen, das schon fast dem Erdboden niedergemacht ist. Decken Sie sich beim Händler in Finsterwinkel also mit genügend Sog der Hölle-Tränken ein, bevor Sie zum entweihten Gottesacker eilen. Als Belohnung gibt es neben Geld und Erfahrungspunkten auch noch eine ganze Reihe guter Gegenstände vom Lich-Lord und seinen Konsorten.

Zurück in Finsterwinkel, treffen Sie sich noch mit Vladimir, dem Herren der Blutspiele. Nehmen Sie seine Quest an, ist es Ihre Aufgabe, die Arena von Monstern zu säubern. Auf einer Lichtung südlich der Stadt treffen Sie auf eine Gruppe Sakkara-Priester, die um ein Portal herumstehen. Die schwarzen Gestalten haben ein Tor zur Hölle geöffnet. Sie als Held kommen den Herren in die Quere. Töten Sie die drei und ihr Schoßtierchen. Danach können Sie selbst die Höllenregion besuchen, in der es aber nicht allzu viel zu bewundern gibt.

Auf dem weiteren Weg nach Süden erreichen Sie die Stadt Drakenschanze. Neben einem Händler und einem ungesprächigen Drachen finden Sie hier nicht viel. Einzig Gladiatoren suchen im Nordwestteil der Stadt nach einem geheimen Durchgang zwischen den Bäumen hinter einer Scheune. Auf einer Lichtung finden Sie eine Jason-Maske und eine Machete. Für alle anderen: Zunächst einmal wollen wir Moorbruch einen Besuch abstatten.

Das kleine Dörfchen hängt gehörig am Hahn der Alkoholindustrie. Hauptmann Clarus Schmetterhand zum Beispiel ist fuchsteufelswild darüber, dass eine dreiste Räuberbande die letzte Whiskey-Lieferung geklaut hat. In einer Höhle im Wald östlich der Stadt versteckt sich die Bande. Haben Sie die Whiskey-Räuber besiegt, müssen Sie noch die einzelnen Fässer in der Höhle anklicken. Dann geht es zurück zum Hauptmann, der schon sehnsüchtig auf die Lieferung wartet.

Herr Jost in Moorbruch erzählt indes eine typische Märchengeschichte: Hexe kidnappt Mädchen, um sich ihrer Schönheit zu bemächtigen. Also flugs die jungen Dinger befreit und die hässliche Alte ins Grab geschickt. Böse Menschen überlassen die Mädchen hingegen ihrem Schicksal und heimsen eine Rune zusätzlich ein.

Südlich der Stadt, in der Nähe der Berge, entdecken Sie zudem eine kleine Hütte. Der Magier dort möchte, dass Sie eine Riesenspinne zerdrücken. Das achtbeinige Monster (in einer Höhle im östlichen Wald) stellt sich aber als gefangene Seele einer hübschen Frau heraus. Der Magier muss dran glauben. Direkt neben seiner Leiche finden Sie einen Kellerzugang, in dem der Körper des Mädchens auf Rettung wartet.

Der Wirt von Moorbruch will, dass Sie eine Lieferung mit Whiskey nach Drakenschanze bringen. Bevor Sie losrennen, nehmen Sie unbedingt das Fass neben ihm mit. Am besten reisen Sie nicht direkt nach Drakenschanze zurück, sondern wandern am südlichen Flussufer entlang nach Westen, bis Sie zum Übergang nördlich von Burg Sternental kommen. Hier steht ein einsamer Händler, der Ihnen ein Drachenei anbietet. Kaufen Sie das Oval ruhig. Es ist bald von Bedeutung für Sie.

Jetzt folgen Sie dem Weg nach Norden in Richtung Drakenschanze. Dort liefern Sie zunächst den Whiskey ab und machen einen Wirt damit überaus glücklich. Im Nordteil der Stadt nähern Sie sich dann wieder dem orangenen Drachen Loromir und geben ihm das Drachenei. Das weckt des Lindwurms Vertrauen und startet zudem eine interessante Questreihe:

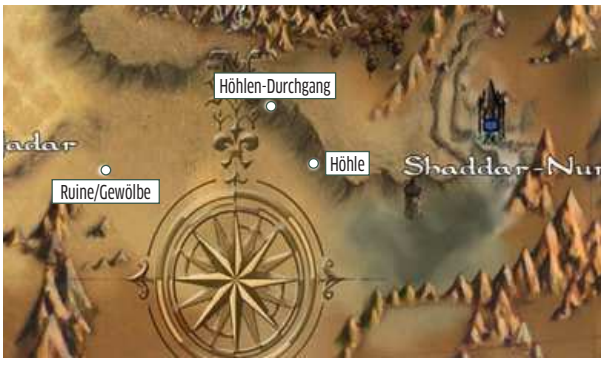
Zunächst einmal besiegen Sie für Loromir eine Gruppe Drachenjäger im Zentrum der Region. Nur die weibliche Drachenjägerin nehmen Sie mit. Das holde Weib verguckt sich auch direkt in den zu groß geratenen Gockel. Dieser ist zwar hocherfreut, hat aber mittlerweile Zahnschmerzen bekommen. Aus einem Diamanten, der in der Haut eines speziellen Höhlenfisches steckt, sollen Sie ihm einen Zahnstocher basteln. Der Edelstein ist schnell beschafft. Danach reisen Sie zum Schmied südlich von Drakenschanze und lassen den Zahnstocher schmieden. Nachdem des Drachens Wehwehchen beseitigt ist, will er nun, dass Sie vier Kämpfer besiegen und zu ihm bringen. Also reisen Sie noch mal in der Region herum und bringen die Brüder zusammen. Als Belohnung für die Questreihe erhalten Sie eine mächtige Drachenkugel, die Sie in ein Kleidungsstück oder eine Waffe einbauen können.

ARBEITSWÜTIG? | In den dunklen Gebieten gibt es einiges zu tun. Von Drachen bis zu Adeligen brauchen alle Ihre Hilfe. Dafür gibt es natürlich genügend Erfahrungspunkte.

Ist der Drache zufrieden, geht es zur Burg Sternental. Hier füllen Sie endlich wieder Ihre Vorräte auf, gehen zum Combomeister, kaufen ein Pferd oder schmieden sich ein neues Schwert. Sternental ist eine der schönsten Städte des Spiels, beheimatet viele Zauberer sowie einen eigenen Zoo und Häuser aus allen Klimaregionen. Im Westteil befindet sich sogar ein Quidditch-Feld in Anlehnung an **Harry Potter**. Für einen Lacher gut ist die Händlerin Anya: Ihre Kaninchen-Phobie und die Karnickel-Plage im Laden passen einfach nicht zusammen.

Kata Cis, seines Zeichens Magier, braucht für ein spezielles Gebräu noch ein paar Silberblüten. Diese wachsen in einer Ruine nordöstlich von Sternental. Im südöstlichsten Teil der Burg hat Ragnar du Rok noch eine besonders spaßige Aufgabe für Sie: Sie sollen die Versuchstierchen seiner fehlgeschlagenen Experimente zur Strecke bringen und die einzelnen Gehirne einsammeln – vier Stück an der Zahl. **Diablo**-Fans reisen noch zur freien Fläche nordöstlich von Moorbruch. Hier ist das legendäre Tristram, die Stadt aus Blizzards Rollenspiel-Klassiker, aufgebaut. Sobald Sie auf dem Marktplatz angekommen sind, stürzen sich die Bewohner zombiehaft auf Sie!

SHADDAR-NUR



DAS ENDE | Im Turm von Shaddar-Nur endet die Hauptgeschichte von **Sacred**. Im umgebenden Gebiet kriegen Sie es noch einmal mit allen möglichen Feinden zu tun.

Die Rückfahrt naht. Sind Sie strikt der Hauptgeschichte gefolgt, ist dies die letzte Region, die Sie auf Ihrer Ancaria-Tour kennenlernen.

Hier treffen Sie eine bunte Mischung von Gegnertypen an. Drachen, Untote, Sakkara-Priester, Riesenspinnen, Harpyen, Oger – alle wollen Ihnen an den Kragen. Ein Geheimrezept zum Überleben gibt es leider nicht. Kämpfen Sie sich Gegnergruppe für Gegnergruppe voran!

Sowohl in der Ruine im Westen der Ebene als auch in einer Höhle am Ostrand finden Sie große Mengen an Gold und Gegenständen. Haben Sie es einmal durch die Wüstenebene geschafft, steht Ihnen das schwerste Stück noch bevor. Der Weg von der Wüste nach Shaddar-Nur ist eng und gewunden und lässt keine Abstecher zu.

Erregen Sie nicht zu viel Aufmerksamkeit! Nur die jeweils nächsten Gegner sollten herangezogen werden. So arbeiten Sie sich Stück für Stück voran. Die Gruppe Dämonen im Turm selbst ist dann nur noch ein Klacks. Treffen Sie im Turm auf Gubba-Jar, so begleiten Sie den treudoofen Fleischberg netterweise in seine Heimatstadt Tristram. Dort steht zwar auch kein Stein mehr auf dem anderen, Gubba wird das aber wohl wieder hinbiegen.

Legende siehe Seite 3

DIE ZWERGENMINEN/DAS VERSUNKENE REICH

Anstatt eines langweiligen Dia-Abends schieben Sie einfach noch einen Kurzurlaub hinterher. Nun sind wir also in der Erweiterung Sacred Underworld angekommen.

Nach der Einführung wirft Sie das Add-on direkt in das unwirtliche Versunkene Reich. Sie erinnern sich an die zerstörte Zwergenzivilisation in **Der Herr der Ringe**? Ähnliches scheint den kleinwüchsig-kernigen Kämpfern auch in Ancaria passiert zu sein. Das ganze Gebiet, das einst vom Stolz der Zwerge nur so strotzte, ist jetzt in einem sumpfigen Morast versunken. Als Gegner warten hier vor allem Insekten auf Sie: Riesenwürmer, Hornissen, Spinnen. Da Sie kein Insektenspray dabeihaben, ist Feuer wohl die beste Wahl – sollte es zur Verfügung stehen. Ansonsten kämpfen Sie sich Insekt für Insekt durch den verschlungenen Wald.

GEISTERSTADT | Von der glorreichen Zwergen-Zivilisation ist nicht mehr viel übrig. Ein wenig Forschungsarbeit lohnt sich in dieser Region trotzdem.

Direkt an der ersten Brücke treffen Sie auf den Knappen von Sir Hudu. Dessen Herr wird gerade bedroht und braucht Ihre Hilfe. Sie finden ihn ein Stück den Fluss herunter am nördlichen Ufer. Ist er gerettet, haben Sie den ersten Teil der Serie „Der Weg zum wahren Kämpfer" abgeschlossen. Als Nächstes machen Sie einen Abstecher nach Westen. Auf einer riesigen Fläche finden Sie dort einen Zwergenfriedhof. Sobald Sie eines der Gräber öffnen, erscheint ein wütender Zwergengeist. Ist der erledigt, zeigt sich Ihr Charakter noch neugieriger und nimmt sich vor, alle Gräber zu öffnen.

Allerdings gibt es in dieser Region auch unterirdische Grabhöhlen (siehe Karte). Betreten Sie das Gewölbe, treffen Sie auf einen Wächter. Der lässt Sie nur mit einem Passwort durch. Jetzt stehen Sie natürlich auf dem Schlauch. Das Passwort befindet sich in einem Buch, dass ein Glorbfresser mit dem Namen „Außergewöhnlicher Dämon" mit sich herumträgt. Suchen Sie diesen Dämonen. Meistens schleicht er in der westlichen Hälfte der Region herum. Wenn Sie ihn besiegt haben, nehmen Sie das Buch an sich und reisen zurück zu den Grabhöhlen, um fette Belohnungen einzusacken.

Ganz im Westen des Versunkenen Reiches befindet sich eine zerstörte Stadt. Ein Mädchen hat dort ein Problem mit Spinnen. Sie müssen die nahegelegene Krypta erreichen, ohne auch nur eines der Tierchen aufzuschrecken. Die Geschicklichkeitseinlage ist nicht einfach, lohnt sich aber. Weiter südlich treffen Sie noch eine Gruppe Soldaten, die Sie auffordern, ein Hornissennest auszuräuchern. Die Hornissenkönigin ist ein schwerer Gegner. Dafür gibt es aber auch reichlich Erfahrungspunkte für die Lösung dieser Quest.

Wollen Sie nun wieder der Hauptaufgabe nachgehen, reisen Sie zurück nach Osten und dann nach Norden. In der Mitte der Region treffen Sie auf einen Händler, der Glorbfleisch haben möchte. Von den fettbäuchigen Monstern laufen in der Gegen ja genügend herum. Also flugs eines getötet und ausgeweidet und Sie handeln mit dem Krämer. Danach geht es weiter nach Norden in den Pilzwald.

DER PILZWALD

Andere Länder, andere Sitten. Was bei uns Soßen und Suppen verfeinert, steht in Ancaria als Landschaftsmerkmal herum. Das ist ein Foto wert!

ZERBRECHLICH | Die entführte Mutter muss zurück zu ihrem Sohn. Schützen Sie die Dame um jeden Preis.

Über eine große Brücke kommen Sie in das Gebiet um die Stadt Dai-Atuk. Der Wald hier besteht komplett aus Riesenpilzen – ein imposanter Anblick. Was Ihre Gegner anbleangt, setzt sich hier fort, was Sie schon im Versunkenen Reich erlebt haben: Insekten und Krabbelviecher an jeder Ecke. Holen Sie die Fliegenklatsche respektive ein Breitschwert heraus! Dai-Atuk ist die erste Stadt in der Erweiterung, in der Sie einen Händler, einen Schmied, einen Pferdehändler und sogar einen Combomeister finden. Hier ruhen Sie sich also erst einmal aus!

CHAMPIGNON | Im Pilzwald bestehen alle Bäume aus riesigen Pilzen. Lassen Sie sich von dem Anblick aber nicht ablenken, sondern geben Sie den Rieseninsekten eins auf die Mütze.

Im Nordwestviertel der Stadt treffen Sie auf den Händler Lariniar. Für eine Heilsalbe benötigt er einige Zutaten. Dazu zählen Innereien, Larven und Blut von Hornissen, Rieseninsekten und Schleimwürmern. Diese Quests erledigen Sie am besten direkt hintereinander. Genug Getier läuft dazu ja herum. Danach verlassen Sie die Stadt und reisen nach Westen. Auf einer kleinen Lichtung treffen Sie eine ruhelose Seele, auch Geist genannt. Ewige Ruhe findet der arme Kerl nur, wenn er endlich mit seinen Kameraden vereint ist. Also reisen Sie durch die Region und sammeln die Kollegen ein. Praktisch dabei: Bis zum Ende der Quest kämpfen diese an Ihrer Seite.

Westlich des Geistes befindet sich eine kleine Siedlung, in der noch zwei Nebenmissionen auf Sie warten. Der „wahre Kampfmeister" befiehlt Ihnen, drei Kräuter zu sammeln und zu ihm zu bringen. Diese Mission ist der zweite Teil der Serie „Der Weg zum wahren Kämpfer". In der Siedlung wohnt zudem Zaloduk, der seinen Bruder Okrimduk vermisst. Zunächst ist der Knabe nicht auffindbar. Deshalb erhalten Sie von Zaloduk zusätzlich die Aufgabe, den Seher zu suchen.

Der begabte Mann wohnt im Südteil des Waldes und erkennt, dass Okrimduk im Nuk-Nuk-Wald gefangen gehalten wird. Bevor Sie den Jungen befreien, kümmern Sie sich erst einmal um ein anderes Kind: Vor der Hütte des Sehers treffen Sie nämlich ein verängstigtes Nervenbündel, dessen Mutter Dämonen entführt haben. Die Mama finden Sie auf dem Friedhof im Zentrum des Pilzwaldes. Beeilen Sie sich mit der Rettung, denn anders als andere Nichtspielercharaktere kann die Dame sterben, was den kleinen Jungen zum Waisen machen würde.

Ist die Mutter gerettet, schwört sie Rache. Töten Sie für sie 14 Stachelalben. Als Beweis bringen Sie deren Blut mit zurück. Ist der mütterliche Blutdurst gestillt, suchen Sie im Nordwesten des Waldes noch nach einer Bäuerin, die auf einem Pilz steht. Die Landwirtin ist von einer Gruppe Hornissen eingekreist – töten Sie die Biester!

Legende siehe Seite 3

PURGATORI/NUK-NUK-WALD

Einkaufstour in der Fremde gefällig? Oder interessiert Sie ein Treffen mit den Ureinwohnern im Dschungel? Dann ist das hier Ihre Region!

Nordöstlich des Pilzwaldes liegt die größte Stadt des Haduk-Reiches, Purgatori. Endlich ein sicherer Hafen nach den Strapazen der letzten Region. Händler, Pferdehändler, Combomeister und Schmied finden Sie in der Stadt verteilt. Nachdem Sie durch das Tor getreten sind, schauen Sie gleich links beim Zauberkundigen vorbei. Er gibt Ihnen die Aufgabe mit auf den Weg, für einen Lokalisierungszauber zehn Nuk-Nuk-Gebeine und fünf Schädelreißer-Herzen zu beschaffen. Diese Quest lösen Sie später im Nuk-Nuk-Wald.

SKLAVENHÄNDLER | Die Nuk-Nuk entführen gern Individuen anderer Rassen. Mit dieser Praxis müssen Sie Schluss machen!

Im Ostteil der Stadt treffen Sie ein Keksmädchen. Deren Mutter würde gern zu einem Fest gehen. Für eine Einladung bestechen Sie den Marquis mit Backwerk. Die Kekse bekommen Sie vom Meisterbäcker. Der wartet gegenüber schon auf Ihre Hilfe. Er vermisst Mirkon, seinen „Geschmacksverstärker".

Obwohl mit dieser Berufsbezeichnung schon genug gestraft, hat sich dieser auch noch in einen Dämon verwandelt. Haben Sie Mirkon gefunden, beschaffen Sie in der nächsten Quest also auch noch ein Gegenmittel für den armen Tropf. Dafür gibt es dann endlich die begehrten Kekse. Treffen Sie zwischendurch auf den Bauern Thomas, geben Sie ihm ruhig die 2.000 Goldstücke. Der Farmer macht sich damit aus dem Staub. Wer durchhält und dem Mann immer wieder folgt, den erwartet am Ende aber eine feine Belohnung. Beim Händler noch einmal schnell aufgetankt und schon geht es nach Norden in den Nuk-Nuk-Wald.

Hier lauern neben riesigen, Fleisch fressenden Pflanzen auch noch Dämonen und Soldaten. An einem kleinen Strand im Nordosten des Waldes treffen Sie auf eine Gruppe Schergen. Für diese sollen Sie einen bestimmten Dämon erlegen. Ein leichtes Spiel für Sie. Erinnern Sie sich übrigens an den unglücklichen Jungen Okrimduk? Der Ärmste wartet immer noch auf seine Rettung. Sie finden die nächste Station zu seiner Rettung im südlichsten Teil des Waldes.

Okrimduk soll demnächst geopfert werden. Um den Nuk-Nuk dieses grausame Ritual ein für alle Mal auszutreiben, mopsen Sie aus einem Gebäude im Zentrum dieser Region den Opferstein. Damit ist dann endlich auch Okrimduk gerettet und Sie streichen die Belohnung ein.

Irgendwo in diesem Dschungel-Gewirr treffen Sie zudem noch eine Gruppe Haduk-Sklaven. Das schreit nach einer Befreiungsaktion. Als Bezahlung winkt ein legendärer Schatz! Während Ihrer Reise durch diese Region fällt Ihrem Charakter übrigens noch ein, dass es Zeit wäre, eine legendäre Waffe zu beschaffen, um in der Quest „Der Weg zum wahren Kämpfer" voranzukommen. Im Laufe der Suche nach der Waffe begegnen Ihnen drei Wächter. Stirbt einer der drei, ist dessen Seele für immer verloren und für Sie nutzlos.

DIE PIRATENINSEL

Seit dem Erfolg von Fluch der Karibik verzeichnet diese Region wachsende Touristenzahlen – leider haben auch die Untoten den Archipel für sich entdeckt.

Die Region N'Aquali haben wir ja bereits zu Genüge beschrieben (Die Wüste). Südlich davon erreichen Sie als Nächstes die Pirateninsel. Schon diesseits des Meeres treffen Sie auf Spak Jarrow, für den Sie in der Folge Sog der Hölle-Tränke sammeln. Schließlich wurde die ganze Insel von Untoten überrannt, von untoten Piraten-Skeletten!

Sammeln ist auf diesem Eiland sowieso angesagt. So suchen Sie für Jab Nelson Krabbenbeine und Skelettköpfe, bevor Sie mit Konralf Dichtholz auf Untoten-Jagd gehen. Im Ostteil der Insel macht außerdem Sebastian der Schlitzer unlautere Geschäfte.

Zunächst holen Sie für ihn nur ein paar Instrumente ab. Dann geht es auf einmal um Grog für eine Feier. Besagte Party braucht natürlich auch noch Gäste, die Sie für Sebastian abholen. Als trauriger Kontrast dazu dient Hanniveko, dessen Bruder zum Untoten mutiert ist. Erlösen Sie die arme Seele. Achten Sie aber darauf, dass nicht auch noch Hanniveko dabei draufgeht.

◀ **ARBEITSAMT** | Suchen Sie nicht lange auf der Insel herum. In diesem Haus gibt es die meisten Nebenquests frisch vom Auftraggeber.

▲ **ARGGGGH!** | Die Pirateninsel wurde von untoten Skelett-Piraten überrannt. Mit scharfem Schwert und Sog der Hölle-Tränke machen Sie den Untoten die Hölle heiß und befreien so die wahren Augenklappenträger.

ARCHIPEL | Zur Abwechslung geht es jetzt auf eine Insel. Hübsch gestaltet, hat das Eiland dennoch einige Probleme.

Legende siehe Seite 3

DRYADEN-WALD UND GRAT DER HÖLLE

Urlaub in Krisenregionen mag im Trend liegen, ist aber sehr gefährlich. Halten Sie sich genau an unsere Reisebroschüre, um zu überleben!

Eine ganze Region, erbaut in den Wipfeln der Bäume. Na wenn das mal nicht eine Abwechslung zu den Einöden ist, durch die Sie zuvor gestapft sind. Leider ist hier die Bewegungsfreiheit recht eingeschränkt. Sie laufen immer nur auf den festgelegten Pfaden entlang. Oftmals werden Sie dabei von Zauberern festgehalten und müssen sich harten Kämpfen stellen. Die Bogenschützen schießen zudem über Abgründe hinweg.

Direkt am Eingang befinden sich zum Glück ein Händler und ein Combomeister. Holen Sie hier noch mal Luft! Im Nordosten des Waldes liegen zwei Portalstationen, im Osten und Südosten Höhlenlabyrinthe. Ganz im Westen der Region wartet der Druide Mordrist auf Sie, der mächtig wütend auf die eigene Zunft ist. Für ihn töten Sie zehn andere Druiden und bringen ihm deren Schriftrollen.

Während Sie sich einen Weg durch das Dickicht des Dryaden-Waldes bahnen, stoßen Sie hier und da auf Kisten. Öffnen Sie möglichst alle. Aus einer springt Ihnen ein wild gewordener Golem entgegen. Wer ihn tötet, hat die vierte Etappe der Quest „Der Weg zum wahren Kämpfer" abgeschlossen. Allerdings lässt sich der Golem nur mit der legendären Waffe verletzen, die Sie zuvor in dieser Questreihe bekommen haben.

Haben Sie mit der Hauptquest in dieser Region abgeschlossen, suchen Sie bestimmt nach einem Ausgang aus der grünen Hölle. Dieser liegt etwas versteckt am südlichen Rand des Waldes. Wir haben den Punkt auf der Karte für Sie markiert. Am Waldrand entlang laufen Sie nach Norden, um die bis jetzt schwierigste Region zu erreichen: den Grat der Hölle.

Der Name ist Programm: Alle Arten von Dämonen treiben hier ihr Unwesen. Sogar riesige gehirnähnliche Massen greifen Sie an. Wer Probleme bekommt, sollte umkehren und sich in Purgatori mit neuen Heiltränken ausstatten. Haben Sie über unzählige Gänge endlich die Mitte der Region erreicht, füllen Sie dort Ihre Vorräte beim Händler, Schmied und Combomeister wieder auf. Ansonsten finden Sie in dieser Region keine nennenswerten Punkte. Erledigen Sie schnell Ihre Aufgabe und machen Sie sich dann rasch auf den Weg hinaus.

KEINE WOOKIES? | Ähnlich wie die Fellträger aus **Star Wars** leben auch die Dryaden in den Baumwipfeln.

FEUER UND ASCHE | Eine der schwierigsten Regionen der Erweiterung. Hier gibt es kaum Nichtspielercharaktere, nur Gegner.

DAS TAL DER TRÄNEN

TALFAHRT | Im Tal der Tränen endet das Add-on. Auch die Questreihe „Der Weg zum wahren Kämpfer" schließt hier.

Auch der schönste Urlaub geht irgendwann zu Ende. Im Tal der Tränen wird es noch einmal richtig heiß!

Die letzte und düsterste Region der Erweiterung Underworld. Einmal hier angelangt, gibt es für Sie kein Zurück mehr. Unterstützung schreiben Sie ebenfalls ab, denn das Tal der Tränen kennt weder Händler noch sonstige Hilfe. Neben Monstern und riesigen Gehirnfüßlern treffen Sie auf jede Art von Dämonen, bis hoch zum gelb-orangenen, Feuer spuckenden Sakkara-Dämon. Und das in rauen Mengen. Sie betreten die Region von Süden her.

Direkt links vom großen Tor treffen Sie Mon Du-Hell. Er strebt eine Revolution an und will, dass Sie als Vorbereitung für den Umsturz 20 Halbdämonen töten. Bei den Gegnermassen dürfte das kein Problem sein. Ein Stückchen weiter südlich steht in einem Waldstück der Maler Lex. Man hat ihm die Haarlocke seiner Frau entwendet. Die Locke wurde im Tal der Tränen versteckt. Besorgen Sie sie wieder. Haben Sie beide Quests angenommen, treten Sie durch das Tor nach Norden.

Um durch das höllenartige Gebiet zu kommen, halten Sie sich am besten westlich. So durchlaufen Sie den dunklen Spukwald, in dem anstatt Dämonen Untote die Macht haben. Außerdem stauben Sie hier noch zwei Nebenquests ab. Der untote Magier Sircyrix will, dass Sie sechs Bären töten, nur um die Höllengolems zu ärgern. Der gefallene Meister Hjotorn hingegen will seinen Freund Korilnus erlösen und benötigt dafür die Hörner von sieben Sakkara-Dämonen. Keine leichte Aufgabe, aber auf Ihrem Weg erledigen Sie sowieso mehrere der Riesenviecher.

Der Schmied im Nordwesten der Region nimmt erst Bestellungen entgegen, wenn Sie seine Hauptquest-Aufgabe erfüllt haben. Zum Glück befindet sich nördlich des dicklichen Gesellen noch ein Portal, durch das Sie die anderen Regionen besuchen, um Lebenstränke und Ähnliches einzukaufen.

Auch die Questreihe „Der Weg zum wahren Kämpfer" geht in dieser Region zu Ende. Haben Sie alle vier vorherigen Schritte verfolgt, so wird Ihr Charakter irgendwo im Tal der Tränen die letzte Etappe aktivieren: Sie müssen drei Wachen besiegen, die das Buch der Weisheit hüten. Danach sind Sie endlich der wahre Kämpfer! Belohnung und Buch gehören Ihnen. Haben Sie den Stein des Lichts vom Höllenschmied mitgenommen, schreiten Sie zur letzten Tat. Als Sie die Festung der Tränen betreten, kommt Ihnen Sharita entgegen. Sie hat eine letzte Nebenquest für Sie: Befreien Sie den Meisterdieb Garrett und bringen Sie ihn zurück zu seiner Frau.

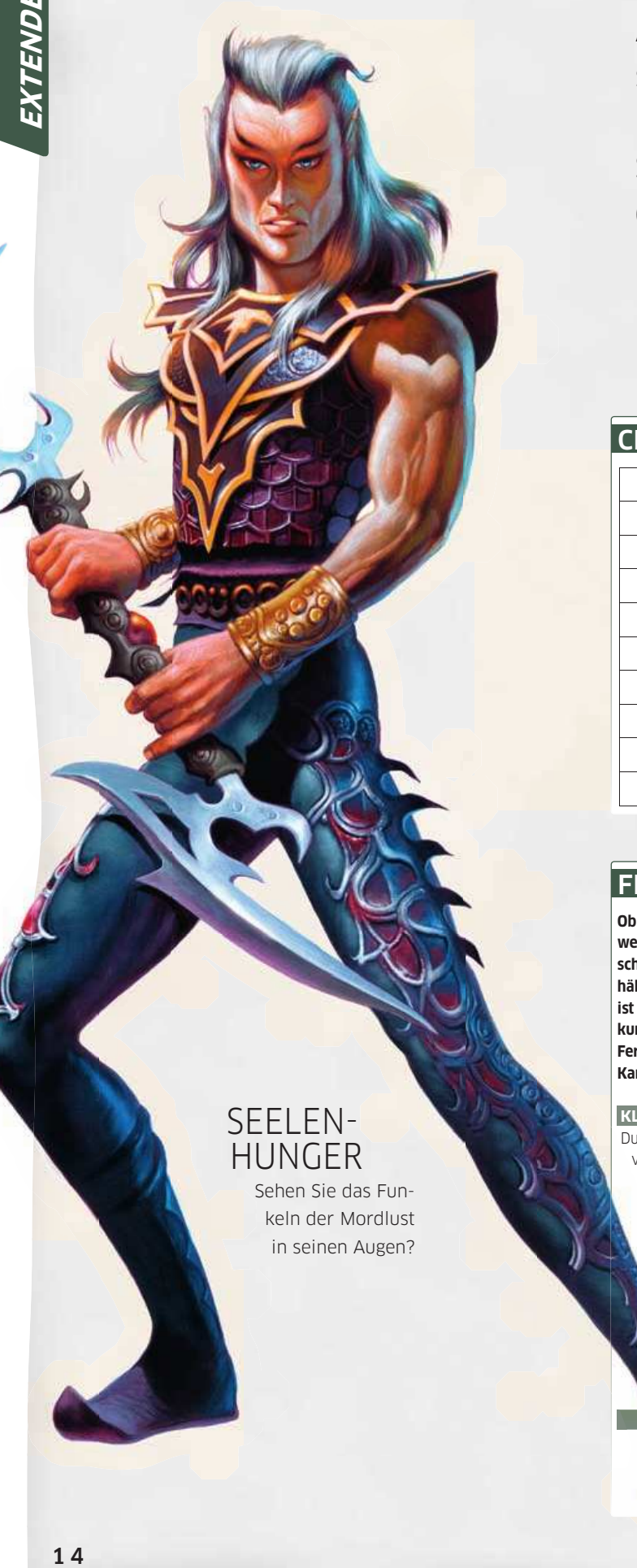
Dunkelelf

Von: Diana Kulow

Auf einer Klippe südlich von Schönblick beginnt er das Spiel gemeinsam mit der Waldelfe.

Der Dunkelelf ist ein Waffenspezialist der etwas anderen Art: Neben dem geübten Umgang mit Klingenwaffen beherrscht er das Fallenstellen. Dieser Charakter ist von finsterer, gewissenloser und machthungriger Natur. Als Schattenkämpfer schwingt er Giftklingen, lockt den ahnungslosen Gegner in einen Hinterhalt und lässt ihn so ins Verderben tappen oder kämpft unerschrocken mit seinen Fäusten.

Spieler, die einen Charakter suchen, der ein bisschen böse ist, wählen den Dunkelelf.



SEELEN-HUNGER

Sehen Sie das Funkeln der Mordlust in seinen Augen?

CHARAKTERWERTE

Eigenschaft	Startwert
Stärke	26
Widerstand	18
Geschick	26
Physische Regeneration	20
Mentale Regeneration	0
Charisma	16
Lebensenergie	124
Angriff	39
Verteidigung	29

FERTIGKEITEN

Ob im Kampf ohne Waffen beziehungsweise mit Kampfhandschuhen, messerscharfen Klingen oder mithilfe hinterhältiger Fallentechniken, der Dunkelelf ist in jeder Disziplin begabt, die Konkurrenten Leid zufügt. Die folgenden Fertigkeiten lassen Ihren Elfen zu einem Kampfmeister heranreifen:

KLINGENKAMPF
Dunkelelfische Klingenwaffen werden vom Helden schneller und kräftiger geführt als andere.

KONZENTRATION
Wie schnell sich Kampfkünste regenerieren, das beeinflusst die Konzentration. Der Dunkelelf setzt häufig besondere Angriffe ein, darum sollte er die Fertigkeit ausbauen.

BALLISTIK
Fallenstellen ist die Spezialität des finsteren Mannes. Ballistik-Kenntnisse steigern den Schaden und die Angriffsgeschwindigkeit von Fallen.

WENDIGKEIT
Erhöht sich im Kampf der Angriffs- und Verteidigungswert, fällt es dem Helden noch leichter, als Sieger aus der Meinungsverschiedenheit hervorzutreten.

ZWEI WAFFEN
Geben Sie dem Dunkelelfen in jede Hand eine Klinge, kämpft er schneller und effektiver.

SCHWERTKUNDE
Punkte auf diesem Gebiet sorgen für schnellere und stärkere Angriffe mit dem Schwert.

PARADE
Per Schild und Waffe wehrt der Held Angriffe ab.

FAUSTKAMPF
Kräftigere und ungestümere Angriffe im waffenlosen Nahkampf oder mit Kampfhandschuhen.

SEELENRÄUBER | Der Seelenräuber saugt die Innenwelt der getöteten Feinde aus und überträgt die Energie an den Elfen.

GIFTHAUCH | Auch wenn sich der Gegner nicht mehr in der Falle befindet – kam er einmal mit dem Gift in Berührung, verliert er permanent Lebensenergie.

KAMPF- UND ZAUBERKÜNSTE

Magie? Nein, blutig soll es sein.

SPECIAL MOVES

Kobra
Mit einem Schlagsprung betäubt der Dunkelelf alle Gegner im Umkreis für einige Sekunden.
Vom Pferd: nein

Mungo
Mit dieser Fähigkeit entzieht sich der Elfenkrieger rasch dem Kampfgeschehen zu einem etwas entfernten Punkt. Es ist eine gute Methode, um sich zu befreien, wenn Sie umzingelt sind.
Vom Pferd: nein

Seelenräuber
Die Seelen getöteter Gegner verleibt sich der Elf ein, um seine Lebenskraft zu steigern.
Vom Pferd: ja

Kampftritt
Der Kampftritt schleudert getroffene Gegner zurück.
Vom Pferd: nein

Pak-Dain (Projektil-Umleitung)
Ein Kraftfeld schützt den Mann vor Beschuss und wirft die Pfeile kurzerhand zurück.
Vom Pferd: ja

Pak-Nakor (Magie-Umleitung)
Eine Aura beschützt den Helden vor Magieeinwirkung und reflektiert Zauber auf den Sender.
Vom Pferd: ja

Rundumschlag (Jähzorn)
Der Elf teilt einen Hieb aus, der alle Feinde im Umkreis trifft.
Vom Pferd: nein

Harter Schlag (Rache)
Der schwere Schlag richtet mindestens den doppelten Schaden eines normalen Schlags an.
Vom Pferd: ja

Attacke (Rage)
Der Spielcharakter beweist in einer gefährlichen Kombination aus Schlägen und Hieben seine Kampfüberlegenheit.
Vom Pferd: nein

FALLEN

Verwirrung
Das Auslösen dieser Falle verwirrt den Rivalen so sehr, dass dieser wie gelähmt verharrt oder auch mal auf die eigenen Gefährten losgeht.
Vom Pferd: ja

Adrenalin
Durch einen Adrenalinschub steigern sich der Verteidigungswert und die Geschwindigkeit der physischen Regeneration.
Vom Pferd: ja

Gifthauch
Ein giftiger Nebel setzt den Widersachern zu. Der Wirkungsradius ist jedoch klein und der Schadenseffekt relativ gering.
Vom Pferd: ja

Sprengsatz
Stellen Sie sich vor, der Dunkelelf würfe eine Handgranate; so funktioniert diese Falle.
Vom Pferd: ja

Schlachtennebel
Eine Art, sich zu verstecken, ist, einen Nebel um eine feindliche Gruppe zu legen. Diese verliert dadurch den Sichtkontakt zum Angriffsziel.
Vom Pferd: ja

Testosteron
Testosteron macht aggressiv: Die Angriffswerte des Helden steigen für die Dauer der Wirkung.
Vom Pferd: ja

Höllenschlund
Diese Falle erschafft ein glühendes Symbol auf dem Boden. Tritt ein Gegner hinein, entfacht es sich und das Opfer erleidet schlimme Verbrennungen.
Vom Pferd: ja

SCHLACHTENNEBEL | Hüllen Sie die Angreifer in einen Nebel. Diese sehen Sie nun nicht mehr und Sie können einfach an ihnen vorbeispazieren.

ADRENALIN | Ein Schwall von Adrenalin durchströmt die Blutbahn des Dunkelelfen, der somit konzentrierter und aufmerksamer wird, was wiederum seine Verteidigungswerte steigert.

Gladiator

Von: Diana Kulow

Der Gladiator startet in der Arena und muss sich dort erst einmal beweisen.

Ein auf den handfesten Nahkampf spezialisierter Charakter ist der Gladiator. Von Magie oder Fernkampf hält er nicht viel; er sucht stets den direkten Kontakt zu seinem Gegner. Diesen muss er aufgrund seiner körperlichen Überlegenheit nicht fürchten. Der Fokus des Gladiators liegt auf der Körperkraft, seinem Rüstungsschutz, einer guten Konstitution und seinen schweren Waffen. Furchteinflößend stellt er sich jedem Unhold entgegen, stößt ihn mit einem Tritt zurück und führt einen tödlichen Streich mit seinen mächtigen Äxten aus.

Dieser Charakter ist für Spieler geeignet, die die unmittelbare Konfrontation suchen.

HAUDRAUF

Der Fels in der Brandung Ancarias: schwer, stark und gnadenlos.

FERTIGKEITEN

Auf pure Stärke kommt es an! Und natürlich auf eine feste Panzerung. Das sind die zwei Säulen der Entwicklung dieses Charakters. Diese sollten Sie ausbauen, was die Punkte hergeben. Bevorzugen Sie Schnelligkeit und Wendigkeit, wäre ein anderer Charakter besser für Sie geeignet. Trainieren Sie Ihrem Gladiator folgende Fertigkeiten an:

WAFFENKUNDE
Der Gladiator soll im Umgang mit Waffen aller Art geübt sein. Diese Fertigkeit erhöht den Schaden, den ein Prügel verursacht.

AXTKAMPF
Die Fertigkeiten beim Kämpfen mit der Standardwaffe des Gladiators verbessern sich.

ZWEI WAFFEN
Mit einer Waffe in jeder seiner starken Pranken sieht der Gladiator nicht nur gefährlich aus, er ist es auch.

KONZENTRATION
Wie schnell sich Kampfkünste regenerieren, beeinflusst die Konzentration. Da der Gladiator Kampfkünste regelmäßig benutzt, sollten Sie die Fertigkeit ausbauen.

ENTWAFFNUNG
Ein Treffer des Gegners entwaffnet diesen mit hoher Wahrscheinlichkeit und macht ihn zu einem wehrlosen Spielgesellen.

KONSTITUTION
Die Lebensenergie des Hünen wird erhöht und Verletzungen heilen schneller.

RÜSTUNG
Ein Gladiator muss gut gepanzert sein. Bauen Sie diese Fertigkeit aus, erhöhen Sie den Schutz und verringern Sie die Behinderung durch schwere Rüstungen. Mit Waffen und Schilden pariert Ihr Held Angriffe.

CHARAKTERWERTE

Eigenschaft	Startwert
Stärke	33
Widerstand	19
Geschick	20
Physische Regeneration	25
Mentale Regeneration	0
Charisma	11
Lebensenergie	147
Angriff	28
Verteidigung	32

KAMPFTRITT | Die Banditen bekommen des Gladiators Fuß ins Gesicht und verlieren im Optimalfall nicht nur ihre Schneidezähne.

KAMPFSPRUNG | Der Gladiator überbrückt mit seinem kräftigen Sprung weite Distanzen, um sich gezielt auf den Gegner zu stürzen.

KAMPFKÜNSTE

Magische Fähigkeiten besitzt der Arena-Darsteller nicht.

SPECIAL MOVES

Stampfsprung
Die Gegner im Umkreis des Gladiators werden durch diesen kräftigen Sprung, der den Boden beben lässt, für kurze Zeit betäubt. Als Einleitung für eine Combo ist dieser Trick sinnvoll.
Vom Pferd: nein

Schleuderklingen
Eine oder beide seiner Klingenwaffen schleudert der Gladiator auf den Feind. Die Klinge bleibt in seiner Nähe liegen.
Vom Pferd: ja

Fausthieb der Götter
Der Kämpfer setzt einen immensen Fausthieb in eine Gegnergruppe, dessen Stoßkraft alle umstehenden Kontrahenten schädigt.
Vom Pferd: nein

Rückenbrecher
Der Gladiator packt sich einen Gegner und schleudert ihn von sich, sodass er betäubt liegen bleibt.
Vom Pferd: nein

Ehrfurcht
Eine Aura der Ehrfurcht baut sich um den Helden auf, die seine Feinde wie durch eine Druckwelle zurücktaumeln lässt.
Vom Pferd: ja

Sturm und Drang
Die Kampfeslust überkommt den Gladiator und verleiht ihm ein Plus bei den Angriffs- und Verteidigungswerten.
Vom Pferd: ja

Attacke
Der Spielcharakter beweist in einer gefährlichen Kombination von Schlägen und Hieben seine Überlegenheit.
Vom Pferd: nein

Rundumschlag
Die Gegenspieler sind plötzlich überall, haben den Helden umzingelt. Befreien Sie sich mit einem Rundumschlag!
Vom Pferd: nein

Kampftritt
Ein starker Tritt wirft einzelne Gegner zurück. Es gibt Besseres.
Vom Pferd: nein

Harter Schlag
Der besonders schwere Schlag verursacht mindestens doppelt so viel Schaden wie ein normaler. Unspektakulär, aber wirkungsvoll.
Vom Pferd: ja

Blicke wie Klingen
Des Helden Blicke lehren das Fürchten. Gegner, die in seine Nähe treten, bekommen vor Angst Herzflattern und nehmen Schaden.
Vom Pferd: ja

STURM UND DRANG | Der Goblin sollte sich vor Gladiatoren mit leuchtender Aura in Acht nehmen: Im diesem Kampfzustand werden deren Angriffs- und Verteidigungswerte mindestens verdoppelt.

BLICKE WIE KLINGEN | An der gelben Aura erkennen Sie, dass der Barbar seinen Tötungsblick aufgesetzt hat. Schon von weitem erfährt der Gegner Schmerzen.

Kampfmagier

Von: Diana Kulow

Beim magischen Steinkreis beginnt er das Spiel, nachdem seine Prüfung zum königlich anerkannten Magier fast abgeschlossen ist.

Waffen sind nicht die Lösung für alle Probleme. Magie heißt das Zauberwort. Die Augen Ihres Kontrahenten werden leuchten – wenn sich die Glutfeuer der Meteoriten darin spiegeln, die Sie soeben vom Himmel auf ihn herabgesandt haben. Mithilfe von fünf Magieschulen traktieren nicht ganz so friedliche Magier ihre Feinde. Dabei gilt es, Distanz zu halten. Der Zauberer ist ein Charakter, der nur eine Grundausbildung im Nahkampf hat. Toll: Fast alle Zauber funktionieren hoch zu Ross.

Spieler, die es zur Zauberkunst zieht und die keinen Wert auf Schmiedewaffen legen, wählen diesen Charakter.

ES IST MAGIE

Fünf Magieschulen mit je vier Zaubern begeistern Freunde bunter Grafikeffekte.

FERTIGKEITEN

Der Kampfmagier ist der Magie der Elemente kundig. Kommt ihm ein Gegenspieler zu nahe, ist er in der Lage, diesen zu entwaffnen und ihn mit seinem Stab zu verhauen. Freiwillig sollte er nie in den Nahkampf gehen, sondern von weitem einen Zauber sprechen. Im Laufe des Spiels ist es von Vorteil, wenn Sie einen Magiezweig bevorzugen, ausbauen sollten Sie jedoch alle. Konzentrieren Sie sich bei der Entwicklung ihres Kampfmagiers auf folgende Fertigkeiten:

MAGIEKUNDE
Der Schaden aller Zauber erhöht sich. Je mehr Punkte Sie dieser Fertigkeit geben, desto besser.

MEDITATION
Wie schnell sich Zaubersprüche regenerieren, beeinflusst die Konzentration. Da der Magier Zauberkünste regelmäßig benutzt, sollte er die Fertigkeit ausbauen.

STANGENWAFFEN
Die Fertigkeit im Umgang mit der Nahkampfwaffe des Meisters verbessert sich.

FEUERMAGIE
Feuerbälle gehören ins Standardrepertoire des magiebegabten Rollenspielhelden. In hoher Rate auf den Feind schleudern!

ERDMAGIE
Fühlen Sie sich mit Ihrer Umwelt verbunden, spezialisieren Sie sich auf Erdmagie.

WASSERMAGIE
Die Zauber- und Regenerationszeit von Sprüchen aus der Wassermagieschule verkürzen sich.

LUFTMAGIE
Wind- und Wettersprüche gehen schneller von der Hand, wenn Sie Punkte auf Luftmagie setzen.

ENTWAFFNUNG
Ein Treffer des Gegner entwaffnet diesen mit hoher Wahrscheinlichkeit und erleichtert Ihnen das Ausführen von Zaubereien.

CHARAKTERWERTE

Eigenschaft	Startwert
Stärke	16
Widerstand	15
Geschick	20
Physische Regeneration	15
Mentale Regeneration	30
Charisma	10
Lebensenergie	79
Angriff	18
Verteidigung	21

ZAUBERKÜNSTE

Der Zauberlehrling besitzt keine Kampfkunst-Fähigkeiten.

FEUERZAUBER

Feuerball
Der Magier entsendet einen klassischen Feuerball.
Vom Pferd: ja

Flammenhaut
Der Held fängt selbst Feuer und entflammt Gegner, die sich zu nahe wagen. Pfeile verglühen in der Flammenaura.
Vom Pferd: ja

Fegefeuer
Eine Feuerwand rollt auf den Widersacher zu.
Vom Pferd: ja

Feuerspirale
Ein Feuerkreis, der alles verbrennt, was ihm nahe kommt, umgibt den Magier.
Vom Pferd: ja

ERDZAUBER

Meteoritenhagel
Ein kleiner Schwarm Meteoriten stößt auf den Boden nieder. Wehe dem, der zur falschen Zeit am falschen Ort steht! Nachteil: Bewegte Ziele treffen Sie damit nicht.
Vom Pferd: ja

Steinhaut
Der Rüstungsschutz und die physische Resistenz erhöhen sich kurzzeitig.
Vom Pferd: ja

Fleisch zu Stein
Lassen Sie die Gegner für ein paar Sekunden erstarren, um sich in Ruhe weitere Zauber zurechtzulegen.
Vom Pferd: ja

Bannkreis der Angst
Ein Schutzkreis aus Runen entsteht um den Kampfmagier.
Vom Pferd: ja

LUFTZAUBER

Wirbelwind
Ein Zyklon entsteht um den Magier. Der Sturm reißt umstehenden Feinden die Waffen aus den Händen und macht es Fernkämpfern nahezu unmöglich, ihr Ziel zu treffen.
Vom Pferd: ja

Kettenblitz
Ein Blitzschlag springt aus den Händen des Zauberkundigen auf einen Antagonisten und von diesem weiter auf andere, die sich in der Nähe befinden.
Vom Pferd: ja

Windböe
Eine kräftige Brise wirft einen Gegner zurück, der durch den heftigen Aufprall auch noch Schaden nimmt.
Vom Pferd: ja

Phasenverschiebung
Ein „Bloß schnell weg hier"-Zauber, mit dem Sie Ihre Spielfigur verschwinden und einige Meter weiter wieder auftauchen lassen.
Vom Pferd: ja

WASSERZAUBER

Wasserform
In unsichtbarer Form schleicht sich der Magier durch Gegnerhorden oder entflieht so einem lebensbedrohlichen Kampfgeschehen.
Vom Pferd: nein

Frostring
Innerhalb eines mit Frostzapfen umgebenen Kreises werden die Feinde langsamer und erleiden Schaden.
Vom Pferd: ja

Katarakt der Wendigkeit
Das Angriffstempo und die Bewegungsgeschwindigkeit nehmen zu.
Vom Pferd: ja

Eissplitter
Werfen Sie viele kleine Eissplitter auf die, denen Sie wehtun wollen.
Vom Pferd: ja

LEBENSZAUBER

Spirituelle Heilkraft
Verlorene Lebenspunkte werden wiederhergestellt und Vergiftungen kuriert.
Vom Pferd: ja

Schildwall
Ein Schutzring gegen Fernkampf- und Magieeinwirkung bildet sich. Im Nahkampf ist der Zaubermeister verletzlich wie zuvor.
Vom Pferd: ja

Aue des Geistes
Die Regenerationsrate der Zauber verkürzt sich durch diesen Spruch.
Vom Pferd: ja

Reiki
Wunderheilung: Die Regenerationszeit der Lebensenergie verkürzt sich. Besonders sinnvoll ist dieser Zauber in Situationen, in denen ständig eine geringe Schadenseinwirkung die Gesundheit des Kampfmagiers beeinträchtigt.
Vom Pferd: ja

FROSTRING | Tritt der Goblin in den Eiskreis, bekommt er Frostbeulen, die ihm schaden, und Gefrierbrand, der ihn verlangsamt.

EISSPLITTER | Ein paar Eiszapfen bringen den Tauren nicht um. Schwache Sprüche passen nicht zu diesem starken Gegner.

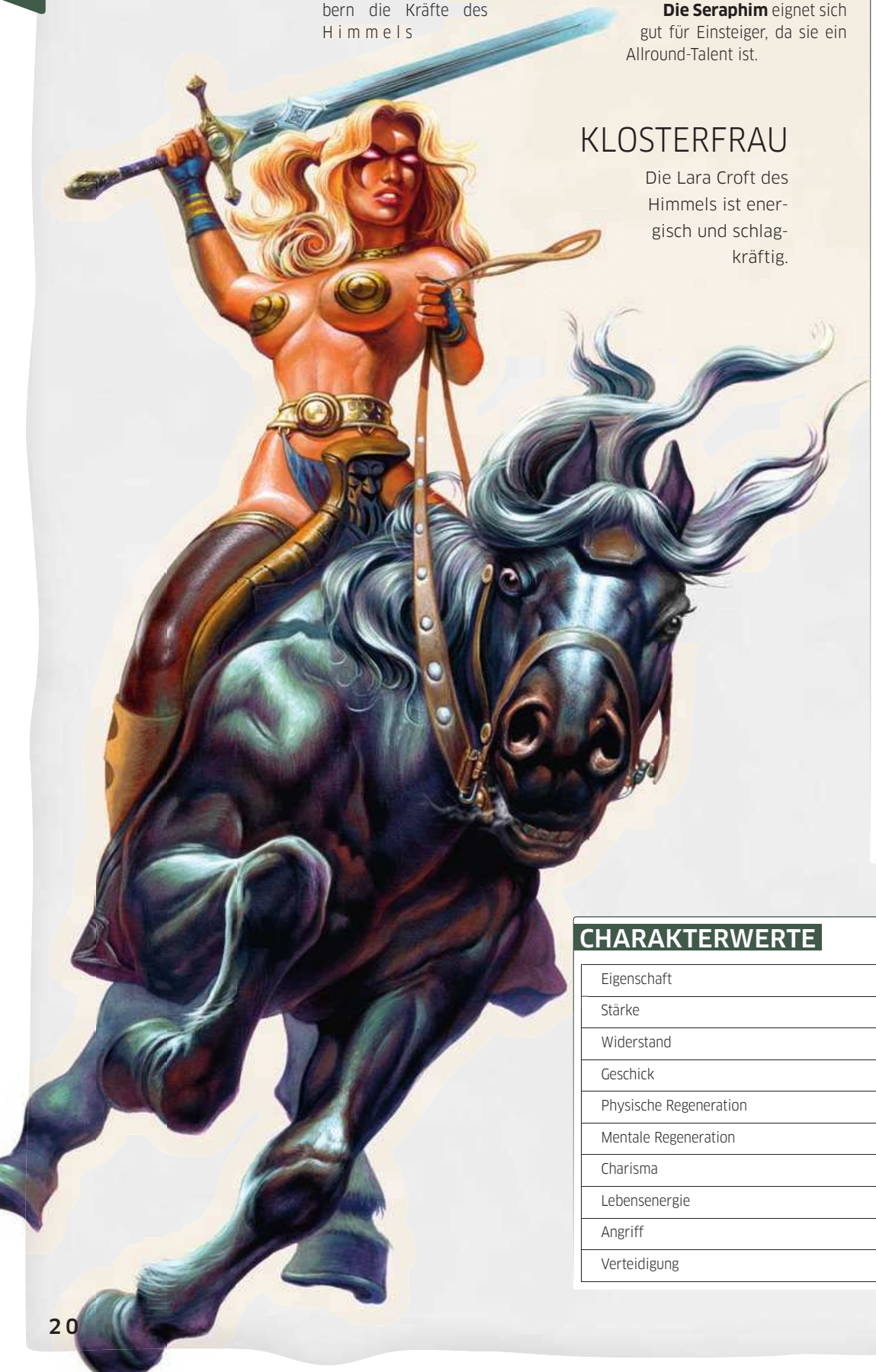
Seraphim

Von: Diana Kulow

Die engelsgleiche Seraphim startet im Kloster.

Eine exzellente Nahkämpferin, die magiebegabt ist und eine reizende Erscheinung hat – was mehr wünscht sich ein Spieler? Bringen ihre Klingen keinen raschen Erfolg, ruft sie mit verschiedenen Beschwörungszaubern die Kräfte des Himmels herbei. Unerschrocken und stolz streitet sie für das Gute, denn sie ist eine Nachfahrin einer mystischen Armee von Kampfengeln, die in vorzeitlichen Götterkriegen aufseiten der Schöpfer kämpfte.

Die Seraphim eignet sich gut für Einsteiger, da sie ein Allround-Talent ist.



KLOSTERFRAU

Die Lara Croft des Himmels ist energisch und schlagkräftig.

FERTIGKEITEN

Die Gotteskriegerin ist eine Magiekundige. Unterschiedlichste Lichtzauber erleuchten die Erzfeinde, die Verbleibenden streckt sie mit dem Schwert nieder. Beim Ausbau der Seraphim nehmen Sie entweder die heilige Magie oder handfeste Waffenkünste in den Fokus. Dennoch sollten Sie aus ihr einen „Hybriden" machen. Unsere Streiterin sieht wie folgt aus:

MAGIEKUNDE
Alle Zauber verursachen mehr Schaden. Bauen Sie diese Fertigkeit gut aus.

WAFFENKUNDE
Wie viel Schaden eine Waffe anrichtet, beeinflusst die Waffenkunde. Stecken Sie zahlreiche Punkte in diese Fertigkeit.

KONZENTRATION
Special Moves regenerieren sich schneller. So wird ein Hagel aus Attacken möglich, der dem Gegner kaum Chance zum Handeln lässt.

PARADE
Mit Schilden und Waffen lässt der Engel aufdringliches Gesindel abblitzen.

HIMMELSMAGIE
Die Zauber- und Regenerationszeiten für die Magie der Götter verkürzen sich.

WENDIGKEIT
Sowohl die Verteidigungs- als auch die Angriffswerte erhöhen sich.

KONSTITUTION
Verletzungen heilen schneller und die maximale Lebensenergie steigt an.

RÜSTUNG
Auch schwere Rüstungen trägt die Himmelsfrau mit Leichtigkeit. Zusätzlich wird durch diese Fertigkeit der Schutz jedes Kleidungsstückes erhöht.

CHARAKTERWERTE

Eigenschaft	Startwert
Stärke	22
Widerstand	19
Geschick	25
Physische Regeneration	22
Mentale Regeneration	22
Charisma	17
Lebensenergie	119
Angriff	28
Verteidigung	26

HIMMELSLEUCHTEN | Eine starre Lichtsäule materialisiert sich auf dem Feld. Würde der Gegner weglaufen, wäre er außerhalb des Wirkungsradius.

WIRBELSCHLAG | Die Seraphim dreht im wahrsten Wortsinn durch: Sie erwischt mit ihren scharfen Teilen nahe Gegner.

KAMPF- UND ZAUBERKÜNSTE

Kampf- und Zauberkunst beherrscht die Seraphim gleichermaßen.

SPECIAL MOVES

Harter Schlag
Ein besonders fester Schlag trifft den Gegner und fügt ihm mindestens den doppelten Schaden zu (im Vergleich zu einem normalen Schlag).
Vom Pferd: nein

Wirbelschlag
Die Seraphim beginnt sich pirouettenartig auf der Stelle zu drehen. Nahestehende Gegenspieler erleiden leichten Schaden.
Vom Pferd: nein

Attacke
Eine wilde Kombination aus Schlägen und Hieben prasselt auf einen Gegner nieder. Dieser Angriff macht nicht allzu viel Schaden.
Vom Pferd: nein

Kampftritt
Ein kräftiger Tritt stößt den Getroffenen zurück.
Vom Pferd: nein

Jägersucher
Gleich einem Bumerang schleudert die Frau ihre Waffe. Getroffene Gegner nehmen Schaden. Der Wirkungsradius ist allerdings sehr gering.
Vom Pferd: nein

Kampfsprung
Mit einem beherzten Sprung stürzt sich die Beflügelte auf das überraschte Opfer, das sie heftig mit ihrer Waffe drischt.
Vom Pferd: nein

Rundumschlag
Ähnlich dem Wirbelschlag teilt die Kämpferin Schadenspunkte an umstehende Feinde aus.
Vom Pferd: nein

BeeEffGee
Eine mächtige Fernkampf-Stangenwaffe wird vom Himmel gesandt, mit der die Seraphim Energieblitze abschießt. Diese sind langsam und energiearm.
Vom Pferd: ja

HIMMELSMAGIE

Glaubensstärke
Die Angriffsfähigkeit erhöht sich. Damit nimmt die Schadensintensität, die der Engel verursacht, zu.
Vom Pferd: ja

Lichtschild
Ein magischer Schild umgibt die Kriegerin, den Pfeile nicht durchdringen können. Gift- und magische Attacken gelangen allerdings durch den Schutz hindurch.
Vom Pferd: ja

Rotierende Lichtklingen
Zwei rotierende Lichtklingen, die der Heldin folgen, fügen jedem Gegenspieler, der ihr zu nahe kommt, Verletzungen zu.
Vom Pferd: ja

Himmelsleuchten
Eine stillstehende Lichtsäule stößt vom Himmel. In ihrer Nähe werden Widersacher verwundet.
Vom Pferd: ja

Bekehrung
Ein Gegner ist durch den Anblick der Gotteskriegerin so beeindruckt, dass er für einige Zeit die Seite wechselt und für sie kämpft.
Vom Pferd: ja

Energieblitze
In schneller Abfolge verschießt die Seraphim gleißende Energiekugeln.
Vom Pferd: ja

Blitzschlag
Die Seraphim beschwört einen Blitz, den sie auf den Gegner schleudert. Er fügt großen Schaden zu.
Vom Pferd: ja

Licht
Der Sichtradius erhöht sich. Untoten bekommt der himmlische Glanz nicht.
Vom Pferd: ja

Irritation
Für eine kurze Zeit bleibt das Gegenüber verblüfft stehen und wehrt sich nicht gegen Attacken.
Vom Pferd: nein

GLAUBENSSTÄRKE | Durch ihre Verbindung zum Himmel erhält die Gotteskriegerin erhöhte Angriffswerte, womit sie Gegner leichter besiegt.

ROTIERENDE LICHTKLINGEN | Laufen Sie einfach durch Gegnerhorden hindurch. Alles, was Ihnen im Weg steht, nimmt Schaden.

GOTHIC-STYLE

Vampire, Wölfe, Fledermäuse – ein bisschen Grusel gehört in jedes Spiel.

Vampirin

Von: Diana Kulow

Der attraktive Blutsauger entsteigt einem modrigen Holzsarg in einem Herrenhaus im westlichen Wald von Schönblick.

Ob Stäbe, Einhand- oder Zweihandklingen, als ritterliche Nahkämpferin erwehrt sich die Vampirin mit den unterschiedlichsten Waffen ihrer Feinde. Doch sie ist noch vielschichtiger. Bei Nacht verwandelt sie sich in eine Untote, die übermenschliche Kräfte und gesteigertes Charisma besitzt. Dann braucht sie keine Waffen mehr, sondern ruft sich Fledermäuse und Wölfe herbei, die ihr im Kampf beistehen.

Aufgrund der zwei Erscheinungsformen dieser Lady wird es auch Experten nicht langweilig.

FERTIGKEITEN

So könnte Ihre Vampir-Lady aussehen: Sie ist bei Tag eine starke, widerstandsfähige Ritterin und sollte gut geschützt, geübt im Umgang mit Waffen und ihren magischen Künsten sein. Bei Nacht verwandelt sie sich in einen Vampir, um mit bloßen Klauen ihre Gegner zu zerreißen. Das ist unser Vorschlag für eine Vampirin, die sich sehen lassen kann:

VAMPIRISMUS
Wechseln Sie häufig in die Vampir-Form. Die Regenerationsrate aller Vampir-Fähigkeiten nimmt zu. Die Fähigkeit ist vor allem im späteren Spielverlauf von Belang.

STANGENWAFFEN
Die Fertigkeit im Umgang mit Stangenwaffen verbessert sich.

WAFFENKUNDE
Der Schaden, den Nah- und Fernkampfwaffen den Zielen zufügen, steigert sich.

KONSTITUTION
Die maximale Lebensenergie steigt und Verletzungen heilen schneller.

SCHWERTKUNDE
Angriffe mit dem Schwert führt die Heldin alsdann schneller und effektiver aus.

RÜSTUNG
Die Frau trägt schwere Rüstungen, ohne langsamer zu laufen. Zusätzlich verbessert sich der Rüstungsschutz.

KONZENTRATION
Die Regenerationsgeschwindigkeit von Special Moves erhöht sich. Bei Kampfkünsten, die Sie in der Ritter-Form ausführen, ist diese Fertigkeit von Bedeutung.

PARADE
Mit Waffen und Schilden wehrt die Vampir-Lady Angriffe ab.

CHARAKTERWERTE

Eigenschaft	Startwert
Stärke	26
Widerstand	22
Geschick	21
Physische Regeneration	22
Mentale Regeneration	0
Charisma	21
Lebensenergie	129
Angriff	32
Verteidigung	33

KAMPF- UND ZAUBERKÜNSTE

Neben Kampfattacken beherrscht die mysteriöse Dame auch vampirische Hexereien.

SPECIAL MOVES

Wolfsruf
Der Zauber ruft einen Wolf herbei, der die Vampir-Lady im Kampf unterstützt. Ein einzelner Wolf hat gegen starke Feinde allerdings wenig Chancen.
Vom Pferd: ja

Vampir-Form
Die menschliche Frau verwandelt sich in ein mächtiges Geschöpf der Nacht. Sie hat dann eine gesteigerte Körperkraft und benutzt im Kampf ihre Klauen statt Waffen. Durch Sonnenlicht nimmt sie in der Vampir-Form Schaden. Starken Gegnern kommen Sie nach der Verwandlung leichter bei. Bauen Sie diese Kunst weit aus.
Vom Pferd: nein

Beherrschung
Für einige Sekunden bleibt der beherrschte Gegner wie gebannt stehen und lässt sich gefahrlos angreifen.
Vom Pferd: nein

Zeitbeherrschung
Mit diesem Zauber flieht die Vampirfrau blitzschnell aus dem Kampfgeschehen zu einem etwas entfernten Punkt. Es ist eine gute Methode, um sich zu befreien, wenn Sie umzingelt sind.
Vom Pferd: nein

Attacke/ Reißende Klauen
Mit einer raschen und wirkungsvollen Angriffskombination geht die Dame auf ihr Gegenüber los. Dieses Vorgehen ist sehr effektiv gegen einzelne Widersacher.
Vom Pferd: nein

Kampftritt
Mit dieser Attacke führt die Vampirin einen Stoßtritt aus, der dem Gegner nicht nur schadet, sondern ihn auch zurückschleudert.
Vom Pferd: nein

Harter Schlag/ Todesklauen
Entfesseln Sie einen besonders kräftigen Schlag gegen einen einzelnen Feind. Der Schaden und die Angriffsfähigkeit sind erhöht.
Vom Pferd: ja

Rundumschlag/ Wirbelklauen
Haben mehrere Gegner Sie eingekreist, starten Sie einen Rundumschlag, um alle auf einmal zu schädigen.
Vom Pferd: nein

VAMPIRKRÄFTE

Klauensprung
Die Spielfigur springt wie eine Bestie zum angeklickten Zielort. Alle Gegner, die dort stehen, nehmen Schaden und sind kurz betäubt. Mit dem Ausbau dieser Attacke vergrößert sich nicht nur der Schaden, sondern auch der Wirkungsradius.
Vom Pferd: nein

Blutbiss
Der Blutbiss ist eine praktische Sache: Er schwächt Ihren Gegner und stärkt Ihre Heldin. Wenden Sie den Zauber bei etwas entfernt stehenden Kreaturen an.
Vom Pferd: ja

Meisterbiss
Vampire haben ergebene Sklaven. Schaffen Sie sich einen solchen mithilfe dieses Zaubers. Der Willenlose wird eine Zeit lang an Ihrer Seite kämpfen, bis der Bann nachlässt und ihm wieder einfällt, dass er Ihren Spielcharakter töten will.
Vom Pferd: ja

Blutkuss
Für eine kurze Zeit verfolgt ein böser Fluch den Gegner und schädigt ihn.
Vom Pferd: nein

Fledermäuse: Verwirrung
Eine Fledermaus erscheint an der Seite der Vampirin, die sich auf Gegner in ihrer Nähe stürzt. Sie verursachen sehr wenig Schaden, lenken den Rivalen jedoch ein wenig ab.
Vom Pferd: ja

Fledermäuse: Wächter
Die Fledermäuse, die um die Heldin kreisen, fangen wie ein Leibwächter Geschosse und Angriffszauber ab, um sie zu schützen.
Vom Pferd: ja

Fledermäuse: Blutschwarm
Fledermäuse greifen den Gegner an und schädigen ihn. Der Schaden ist viel höher als beim Zauber „Verwirrung". Jedoch ist eine Fledermaus schnell selbst mausetot. Besonders lohnend ist der Zauber in einer Combo mit mehreren „Blutschwarm"-Zaubern hintereinander.
Vom Pferd: ja

Erweckung
Damit bekommen Sie noch mehr Sklaven: Ein besiegter Kontrahent verwandelt sich in einen unterwürfigen Vampir.
Vom Pferd: ja

BLUTKUSS | Der rote Totenschädel fliegt zum Goblin, um ihm den schmerzhaften Blutkuss zu geben. Ist der Goblin tot, löst sich der Schädel nicht auf, sondern greift weitere Schurken an.

VAMPIR-FORM | Verwandeln Sie die Ritterin in ihre andere Form, sollten Sie das nicht unter blauem Himmel machen. Vampire sind lichtanfällig.

Dämonin

Von: Diana Kulow

Von der Unterwelt kommt die Dämonin auf den Friedhof nahe des Herrenhauses, in dem die Vampirin schlummert.

Die Dämonin besitzt eine wandelbare Form. Mit der Verwandlung in einen anderen Dämon verändert sich ihre äußere Erscheinung und sie bekommt spezielle magische Fähigkeiten. Zudem beherrscht sie die dunkle Magie der Hölle und benutzt Gefallene für ihren Vorteil. Der Fokus dieses Charakters liegt also in seiner Anpassungsfähigkeit auf die jeweilige Situation und die Art der Feinde. Zudem kennt sich die gehörnte Dame mit Nahkampfwaffen aller Art aus, ganz egal ob Schwert, Axt oder Stab.

Spieler, die flexibel sind und schnell die Schwächen der Feinde erkennen, kommen mit dieser Charakterklasse gut zurecht.

FERTIGKEITEN

Die Dämonin bietet Ihnen nicht die Möglichkeit, im selben Umfang wie bei Klassen aus dem Hauptspiel verschiedene Fertigkeiten auszusuchen. Dennoch bleiben genug Wahl- und Entwicklungsoptionen offen. Sorgen Sie dafür, dass die Kampf- und Zauberkünste schnell regeneriert werden. Im Umgang mit Nahkampfwaffen sollte die Höllenbewohnerin zusätzlich geschult sein. Trainieren Sie Ihrer Dämonin folgende Fertigkeiten an:

MAGIEKUNDE
Die Höllenzauber der Spielfigur werden dadurch stärker.

WAFFENKUNDE
Die Schadenswirkung aller Waffen, die die Dämonin benutzt, nimmt zu.

HÖLLENMACHT
Die Zauber- und Regenerationsgeschwindigkeit der speziellen Zauberkünste der Teufelin erhöhen sich. Wollen Sie eine noch schnellere Regenerationsrate erhalten, bauen Sie zusätzlich die Fertigkeit Meditation aus.

KONZENTRATION
Special Moves und Verwandlungskünste kann die Spielfigur durch das Ausbauen ihrer Konzentration rascher nacheinander ausführen.

STANGENWAFFEN
Effektivere Übergriffe mit Stäben und Lanzen führt Ihre Dämonin aus, wenn sie sich mit Stangenwaffen auskennt.

KONSTITUTION
Die Lebensenergie Ihrer finsteren Figur steigt weiter an und Verletzungen heilen schneller.

SCHWERTKUNDE
Schulen Sie Ihre Heldin in der Schwertkunde, um „Mormacils Rache" heftiger auf das Opfer niederzuschmettern!

ZWEI WAFFEN
Ein Schwert in jeder Hand und die Dämonin muss nichts mehr fürchten.

UNTERWELTLERIN

Diese schwer durchschaubare Dämonenfrau bringt die Hölle nach Ancaria.

CHARAKTERWERTE

Eigenschaft	Startwert
Stärke	35
Widerstand	21
Geschick	22
Physische Regeneration	18
Mentale Regeneration	28
Charisma	15
Lebensenergie	139
Angriff	32
Verteidigung	26

◀ **HÖLLENFURCHT** | Wenn ein Dämon schreit, schießen augenblicklich feurige Säulen aus dem Boden. Der Gegner bekommt Angst und wird schwächer.

▶ **HÖLLENDISKUS** | Er greift Feinde selbstständig an, die sich in der Nähe befinden. Er ist flink und verursacht für einen Zauber verhältnismäßig viele Schadenspunkte.

KAMPFKÜNSTE

Klingen, Magie und Verwandlung – die Dämonin nutzt all ihre Vorzüge.

VERWANDLUNGEN

Kampfdämon (Attacke)
Als Kampfdämon sind ihre physische Resistenz und der physische Schaden, den sie zufügt, erhöht. In dieser Form ist es ihr möglich, eine schnelle Serie von Schlägen gegen einen Gegner auszuführen.
Vom Pferd: ja

Energiedämon (Energieblitze)
Die Resistenz gegen Magie steigt an. Ein Teil des physischen Schadens wird in magischen umgewandelt. Als Energiedämon wirft die Frau Kugelblitze.
Vom Pferd: ja

Feuerdämon (Feuerwand)
Befindet sich die Dämonin in dieser Form, wandelt sich ein Teil des physischen Schadens gegen ihre Feinde in Feuerschaden um. Sie selbst ist besser gegen Feuer geschützt. Als Feuerdämon sendet sie eine lodernde Kugel zum Feind, die beim Aufprall einen Bereich entflammt.
Vom Pferd: ja

Giftdämon (Giftwolke)
Die Dämonin verwandelt sich in einen Giftdämon. Während sie sich in dieser Form befindet, erhöht sich ihre Giftresistenz und ein Teil des physischen Schadens bildet sich zu Giftschaden um. Eine Giftwolke, die sie aussendet, vergiftet alle Gegner im Umkreis.
Vom Pferd: ja

Flugdämon (Sturzflug)
Für kurze Zeit kann die Dämonin fliegen, sich schneller fortbewegen und Angriffen besser standhalten. Sie ist aber anfälliger für Fernwaffen. Im Sturzflug rammt sie den Gegner schmerzhaft.
Vom Pferd: nein

HÖLLENMAGIE

Höllenfurcht
Durch einen markerschütternden Schrei reduzieren sich die Angriffs- und Verteidigungswerte der Gegner, die im Wirkungsbereich stehen.
Vom Pferd: ja

Höllendiskus
Ein flammender Diskus erscheint über dem Kopf des Spielcharakters. Sind Feinde in der Nähe, fliegt er selbstständig zu ihnen, verbrennt und schneidet sie. Der Höllendiskus ist eine bequeme Art, Schaden anzurichten.
Vom Pferd: ja

Chor der Hölle
Alle Widersacher in der Umgebung werden langsamer und nehmen leichten Schaden.
Vom Pferd: ja

Ruf des Todes
In ihre Waffe sperrt die Höllenfrau Seelen der Gefallenen. Mit je mehr frischen Seelen die Waffe aufgeladen ist, desto höher fällt der Schadensbonus aus. Dieser ist jedoch generell recht gering.
Vom Pferd: ja

Tentakel
Aus den Leichen getöteter Gegner ranken Tentakel, die die Lebenden angreifen, sofern sie diese zu fassen kriegen.
Vom Pferd: ja

Höllenkraft
Der Angriffswert erhöht sich bereits bei der ersten Stufe um fast die Hälfte. Zusätzlicher Feuerschaden fügt dem Kontrahenten Brandwunden zu.
Vom Pferd: ja

Flammenwächter
Ein flammender Wächter beschießt selbstständig alle Feinde um Umkreis der Dämonin.
Vom Pferd: ja

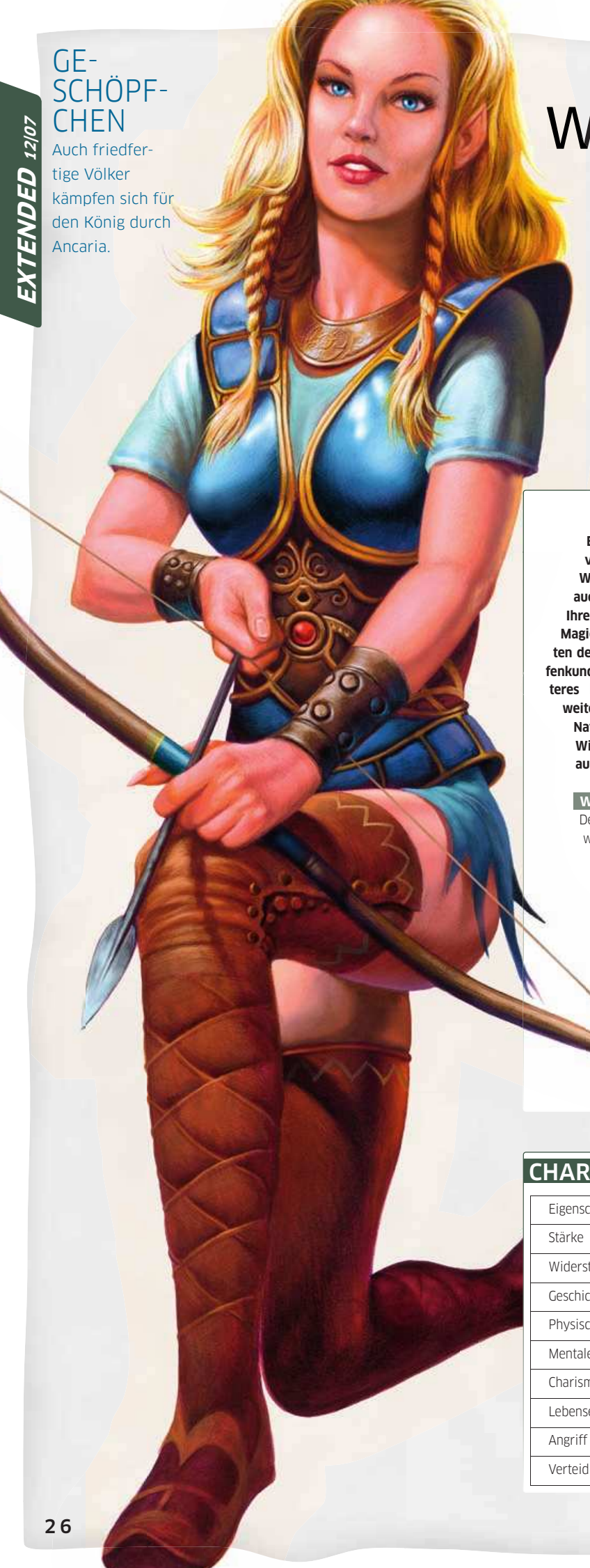
S

◀ **FEUERWAND** | Die Feuerdämonin beschwört eine flammende Wand, die alle Figuren gnadenlos niederbrennt, die nicht fliehen.

▶ **TENTAKEL** | Wenn Sie den Tentakel-Zauber auf nahe beieinanderstehende Gruppen anwenden, lösen Sie eine Kettenreaktion aus. Stirbt einer, schädigt er den nächsten.

GE-
SCHÖPF-
CHEN

Auch friedfertige Völker kämpfen sich für den König durch Ancaria.



Waldelfe

Von: Diana Kulow

Auf einer Klippe beginnt das Spiel mit der Waldelfe.

Waldelfen sind scheue, friedvolle Geschöpfe. Das ist im Kampf von Nachteil – eigentlich sind Waldelfen nicht für kriegerische Auseinandersetzungen geeignet. Falls sich das nicht vermeiden lässt, rufen Sie die Natur zu Hilfe und ziehen sich mit Pfeil und Bogen zurück. Im Nahkampf unterliegt die Waldelfin immer.

Diese hübsche Dame wählen Spieler, die gern im Verborgenen bleiben und Distanz mögen.

FERTIGKEITEN

Behende, geschickt und naturverbunden ist dieses anmutige Wesen des Waldes, aber leider auch zart und anfällig. Legen Sie Ihren Schwerpunkt entweder auf Magie oder fördern Sie Fertigkeiten des Fernkampfes und der Waffenkunde. Wir haben uns auf Letzteres konzentriert, haben jedoch weiterführende Fertigkeiten wie Naturzauber nicht vergessen. Wie folgt könnte Ihre Waldelfe aussehen:

WENDIGKEIT

Der Angriffs- und Verteidigungswert erhöhen sich.

WAFFENKUNDE

Durch Nah- und Fernkampfwaffen erleidet der Gegner mehr Schaden. Diese Fertigkeit ist sehr wichtig, wenn Sie wollen, dass der auf Sie zustürmende Bandit tot ist, bevor er Sie erreicht hat.

REITEN

Ein Waldelf ohne Pferd ist wie ein Topf ohne Deckel. Bauen Sie die Fertigkeit aus, um auch die Rücken höherwertiger Pferde besteigen zu dürfen.

FERNKAMPF

Schon die Waldelfenkinder erlernen den Umgang mit Pfeil und Bogen. Verbessern Sie die Wirkung der wichtigsten und einzig richtigen Waffe für die Waldschönheit!

KONSTITUTION

Die maximale Lebensenergie steigt und Verletzungen heilen schneller.

HANDEL

Der Händler korrigiert seine Preise nach unten und besorgt öfter einmal besonders seltene Ware für Sie.

STANGENWAFFEN

Die Fertigkeit im Umgang mit Stangenwaffen verbessert sich.

MONDMAGIE

Die Zauber- und Regenerationszeiten für die Magie des Waldes verkürzen sich.

CHARAKTERWERTE

Eigenschaft	Startwert
Stärke	13
Widerstand	13
Geschick	29
Physische Regeneration	21
Mentale Regeneration	24
Charisma	25
Lebensenergie	92
Angriff	33
Verteidigung	29

◀ **SPINNENPFEIL** | Was Sie nicht sehen: Der abgeschossene Pfeil behaftete das Opfer mit vielen kleinen Spinnen, die anhaltend Lebenspunkte knabbern.

▶ **HARTER SCHLAG** | Der grüne Effekt zeigt an, dass die Elfe ihren Pfeil mit gesteigerter Wucht abschießt. Der Special Move regeneriert sich rasch.

KAMPF- UND ZAUBERKÜNSTE

Besondere Geschosse und Naturmagie stehen der Waldelfe zur Verfügung.

SPECIAL MOVES

Spinnenpfeil
Viele kleine Spinnen werden mit einem Pfeil verschossen. Sobald er das Ziel erreicht hat, beginnen sie, dieses und alles, was sich im Umkreis befindet, zu attackieren.
Vom Pferd: ja

Keulenpfeil
Für eine kurze Zeit bleibt der Gegner betäubt stehen.
Vom Pferd: ja

Klingenpfeil
Wer sich in der Flugbahn dieses Geschosses befindet, wird unsanft durchbohrt.
Vom Pferd: ja

Mehrfachschuss
Die Elfe verschießt mehrere Pfeile, die unterschiedliche Ziele gleichzeitig treffen, falls diese im Schussbereich stehen. Kombinieren Sie andere Pfeilformen mit dieser Schussart, um noch mehr Schaden zu verursachen.
Vom Pferd: ja

Explosionspfeil
Stirbt ein Gegner durch diese Pfeilattacke, explodiert er und schädigt alle umstehenden.
Vom Pferd: ja

Rundumschlag
Im Nahkampf treffen Sie alle Gegner, die Sie umzingeln.
Vom Pferd: nein

Harter Schlag
Mit einer Nahkampfwaffe schlagen Sie besonders hart zu. Mit Pfeil und Bogen feuern Sie einen Zielschuss ab, der etwas mehr Schaden verursacht.
Vom Pferd: ja

Auge um Auge (Attacke)
Sowohl im Nah- als auch im Fernkampf löst dieser Spruch eine rasche Abfolge von Angriffen aus, die sich gegen einen Widersacher richten.
Vom Pferd: nein

MONDMAGIE

Verwandlung
Ich wünscht', du wärst ein Huhn ... Gegner in einem Radius um die Elfe verwandeln sich in harmlose Tiere. Der Radius ist allerdings gering.
Vom Pferd: ja

Ruf der Ahnen
Die Seelen der Baumahnen eilen der Elfe im Kampf zu Hilfe.
Vom Pferd: ja

Genesung
Die Kraft der Natur heilt die Wunden und Vergiftungen der zarten Frau.
Vom Pferd: ja

Dornenkugel
Ein unangenehm stacheliger Dornenbusch rollt zum Gegner. Beschießt die Heldin diesen mit einem Pfeil, explodiert er und verursacht Flächenschaden.
Vom Pferd: ja

Pflanzenkäfig
Pflanzenranken schießen aus der Erde und halten den Gegner eine Zeit lang fest. Je schwächer der Gegner ist, desto länger halten die Pflanzen stand.
Vom Pferd: ja

Giftranken
Ranken stoßen aus dem Boden. Bei Berührung mit deren Dornen injizieren sie Gift.
Vom Pferd: ja

Wieselflink
Für die Wirkdauer dieses Zaubers bewegt sich der Spielcharakter schneller und kann in rascher Abfolge Pfeile verschießen.
Vom Pferd: ja

Gefährtin des Waldes
Ein Einhorn bekämpft an der Seite der Waldelfe Bösewichte.
Vom Pferd: ja

◀ **MEHRFACHPFEIL** | Viele Pfeile treffen ein Ziel oder viele Ziele werden von den Pfeilen getroffen. Je weiter die Entfernung, desto größer fächert sich die Trefferfläche auf.

▶ **PFLANZENKÄFIG** | Der Bandit bleibt wie angewurzelt stehen. Bei Gegnergruppen empfehlen wir, wenigstens einige Mitglieder zu fixieren.

S

KOMPRIMIERTER MUT

Es gibt vieles über Zwerge zu sagen. Sie können nicht reiten, weil sie den Sattel nicht erreichen, sind die besten Schmiede in Ancaria und ihre Füße reichen immer bis zum Boden.

Abbildung ähnlich

Zwerg

Von: Diana Kulow

Ein Absturz seines Hubschraubers bringt den technisch kundigen Zwerg ins Mittelland von Ancaria.

Wie der Gladiator ist der robuste und stämmige Zwerg auf körperliche Aspekte fokussiert. Obwohl er gänzlich magieunbegabt ist, steht er im Kampf gerüstet dem Feind gegenüber. Ein gewaltiger Flammen- und Raketenwerfer prangt auf dem Rücken des Kinderschrecks. Zimperlich ist er nicht. Er steckt Feindesgruppen mit einem Flammenstrahl in Brand, beschießt sie mit explodierenden Geschossen oder haut sie mit seiner durch gekonnte Schmiedekunst veredelten Axt.

Dieser Charakter ist für Spieler geeignet, die sich auf unkonventionelle Art dem Kriegsgeschehen stellen möchten.

FERTIGKEITEN

Technische Kriegsmittel und die Perfektion der Schmiedekunst sind die Fachgebiete des Zwergenvolkes. Genau dort sollten Sie ansetzen. Verbessern Sie die Fertigkeiten des Schrumpf-Kriegers mit seiner geliebten Axt und seiner Rucksackkanone. Arbeiten Sie ebenso an der Standhaftigkeit des Zwerges – der stämmige Kleine scheut im Gegensatz zur zarten Waldelfin keine Konfrontation. Folgende wichtige Fertigkeiten besitzt unser Redaktions-Zwerg:

WAFFENKUNDE

Diese Fertigkeit erhöht den Schaden, den ein Kriegsgerät verursacht.

ZWERGENKUNDE

Die Regenerationsrate der Zwergentechniken nimmt noch einmal zu. Bauen Sie ruhig Waffentechnik und Zwergenkunde aus, wenn Sie häufig Ihre Kanone bemühen.

SCHMIEDEKUNST

Zwerge sind für Ihre Schmiedekunst bekannt. Je höher die Schmiedekunst ausgebaut ist, desto preiswerter und qualitativ hochwertiger verbessern Sie Objekte. Zudem veredeln Sie Gegenstände höherer Stufen.

WAFFENTECHNIK

Der kurze Held führt Zwergentechniken schneller aus und kann sie rascher wiederholen.

AXT

Die Axt ist des Zwerges bester Freund. Zwergenhände wissen, wie sie den Stahl halten müssen, damit die Waffe schneller schwingt und hässlichere Wunden reißt.

RÜSTUNG

Die Rüstung wird wirksamer und stört den Wicht weniger beim Laufen und im Kampf.

KONSTITUTION

Zwerge sind nicht feinfühlig und haben eine starke Lebenskraft. Damit auch Ihr Abkomme dieses Volkes keine Ausnahme bildet, stecken Sie Punkte in Konstitution.

PARADE

Mit Waffen und Schilden pariert Ihr Held Angriffe.

CHARAKTERWERTE

Eigenschaft	Startwert
Stärke	26
Widerstand	18
Geschick	25
Physische Regeneration	24
Mentale Regeneration	0
Charisma	8
Lebensenergie	138
Angriff	25
Verteidigung	25

◀ EINGRABEN | Was wie ein lokales Kraftfeld aussieht, ist es auch. Feindliche Schläge durchdringen die Schutzwand gedämpft.

▶ FLAMMENWERFER | Der Zwerg richtet seinen Flammenwerfer immer nach vorn und dreht sich dabei in geringem Radius.

KAMPFKÜNSTE

Der wandelnde Meter sorgt mit rabiaten Techniken dafür, dass man ihn nicht übersieht.

SPECIAL MOVES

Kriegsschrei
Kriegsgebrüll stärkt die Moral. Die Angriffs- und Verteidigungswerte des Streiters und aller Verbündeten steigen für kurze Zeit um mindestens 50 Prozent an.
Vom Pferd: nein

Rundumschlag
Wild im Kreis wirbelnd, trifft der Zwerg alle umstehenden Feinde. Mit der Muskete gibt er auf jeden im Umkreis einen Schuss ab.
Vom Pferd: nein

Attacke
Eine Angriffskombination lässt den Gegner vergessen, wo unten und oben ist. Hält der seine Büchse in Händen, feuert er eine Folge von Schüssen ab.
Vom Pferd: nein

Abschlag
Das ist fast wie kegeln. Mit der Axt stößt der gedrungene Held sein Gegenüber zurück. Während dieser rückwärts stolpert, wirft er nahestehende Kollegen gleich mit um.
Vom Pferd: nein

Harter Schlag
Der Spielcharakter springt, um dem Gegner einen besonders harten Schlag zu versetzen.
Vom Pferd: nein

Kriegsrausch
Von Raserei gepackt, schlägt der Zwerg beschleunigt auf den Feind ein. Wird er im Gemetzel verletzt, macht ihn das nur noch wütender.
Vom Pferd: nein

Wucht
Ein wuchtiger Treffer mit der Axt oder anderen Zweihandwaffen verwundet den Gegner mehr als üblich und könnte sogar nebenstehende Feinde schädigen.
Vom Pferd: nein

ZWERGENTECHNIKEN

Gier
Auf der Suche nach außerordentlich Wertvollem mustert der Gierige seinen Gegenspieler. Das lenkt ihn ab und seine Verteidigung wird vermindert. Die Wahrscheinlichkeit, einen besonderen Gegenstand bei dem Besiegten zu finden, steigt.
Vom Pferd: nein

Zwergenpanzer
Eine Schutzaura baut sich um den Zwerg auf, die ihn vor Feuer und Gift bewahrt, aber nicht vollkommen resistent dagegen macht. Die Wirkung nimmt mit der Zeit ab.
Vom Pferd: nein

Mörsergranate
Der Zwerg packt den Granatwerfer aus, mit dem er in einer gebogenen Flugbahn Explosionsgeschosse auf ausgewählte Ziele verschießt. Falls zufällig ein Feind herumsteht, ist das sein Pech.
Vom Pferd: nein

Eingraben
Der stämmige Mann verankert sich im Boden und erhöht dadurch seine Resistenzen und seine Verteidigung. Der Effekt hält nur eine kurze Zeitdauer an, währenddessen sich der Zwerg nicht von der Stelle bewegen kann.
Vom Pferd: nein

Zwergenstahl
Der hochwertige Stahl der Waffe dringt scharf durch die gegnerische Panzerung. Die physische Resistenz des Schurken sinkt.
Vom Pferd: nein

Tellerminen
Der Zwerg lässt einige explosive Minen hinter sich fallen, die in die Luft gehen, wenn sich ein Gegner zu nah heranwagt.
Vom Pferd: nein

Flammenwerfer
In einem halbkreisförmigen Radius verschießt der Zwerg mithilfe seines Flammenwerfers einen Feuerstrahl auf Feinde vor ihm.
Vom Pferd: nein

Kanonenschuss
In gerader Bahn feuert der Kämpfer eine Explosionsgranate auf sein Ziel, die beim Aufprall zersplittert und bei allen Umstehenden für Schmerzen sorgt.
Vom Pferd: nein

◀ MÖRSERGRANATE | Mit der Granate bewegte Ziele zu treffen ist aussichtslos. Ehe das Geschoss den Boden erreicht, stürzt sich ein flinker Wolf längst auf Sie. Nur Feinde, die Sie noch nicht entdeckt haben, halten still.

▶ TELLERMINEN | Verfolgt Sie ein Gegner, legen Sie an Engstellen Minen. So tappt der Verfolger garantiert in die Falle.

SACRED

Komplettlösung: Alle Hauptquests von Sacred

Von: Alexander Kuhn

Sie haben sich verirrt? Mit unserer Komplettlösung kommen Sie spielend durch die Welt von Ancaria.

Einst beherrschte der unbarmherzige Zauberer Shaddar die Ländereien von Ancaria. Mit seinen dunklen Mächten verbreitete Shaddar Angst und Schrecken. Mithilfe der Magier-Gemeinschaft von Sternental nahm man den Despoten schließlich gefangen und verbannte ihn in die unwirtlichen Wüsten im Süden des Reiches, wo man ihn lange Zeit tot wähnte.

Einige Jahrhunderte später ziehen die Horden der Finsternis abermals durch die Welt und tyrannisieren die friedliebende Bevölkerung. Der ehemalige Machthaber ist zurück und hat in einer verunglückten Beschwörungszeremonie den gefürchteten Sakkara-Kult zu neuem Leben erweckt. Was niemand ahnt: Auch Baron DeMordrey, Feldmarschall des amtierenden Königs, hat sich auf die Seite des Tyrannen geschlagen. Das Reich scheint dem Untergang geweiht.

Nun liegt es an Ihnen, mit einer der sechs Charakterklassen für Recht und Ordnung zu sorgen und Ancaria vor der Katastrophe zu bewahren. Es warten bis zu 23 abwechslungsreiche Pflichtaufgaben auf Sie, die Ihren Helden durch die Geschichte der Fantasiewelt führen. ❑

MISSION 1: JÄGER UND GEJAGTE

Wir haben uns für den Charakter der Waldelfin entschieden. Sie ist eine Fernkämpferin, die in erster Linie mit Pfeil und Bogen ihre Feinde ins Jenseits befördert. Die Elfin nutzt die Kräfte des Waldes, um im Kampf zu bestehen und ihre Energie zu regenerieren. Wenn Sie die Waldelfin entsprechend skillen, sind auch ihre Nahkampfkünste mit dem Schwert nicht zu verachten.

Die Titel der ersten Missionen und deren Zahl variieren zwischen den Klassen. Erst ab dem Auftrag, der die Bezeichnung „Wilbur" trägt, führt das Spiel die Geschichtsstränge zusammen, sodass alle Helden gegen Ende des ersten Aktes mit den gleichen Voraussetzungen die hart umkämpfte Welt betreten.

Die ersten Aufträge sind nicht sonderlich schwer, daher gehen wir an dieser Stelle nur kurz auf hilfreiche Grundlagen ein.

Quests: Das Spiel gliedert sich in vier Akte, wobei jeder Abschnitt Sie in eine neue Region führt, in der frische Aufgaben warten. Sie müssen die sogenannten Hauptquests absolvieren, um die Handlung voranzutreiben. Die Nebenquests sind optionale Aufträge, die Sie in den Regionen annehmen können, um Geld, Erfahrungspunkte oder seltene Gegenstände zu erhalten. Haben Sie eine Nebenaufgabe abgeschlossen, kehren Sie zum Auftraggeber zurück, um Ihre Belohnung abzugreifen. Danach empfiehlt es sich, die Personen in der näheren Umgebung anzusprechen. Oftmals bekommen Sie von ihnen weitere nützliche Gegenstände.

Orientierung: Die wichtigsten Orientierungshilfen sind in Sacred das Logbuch, der Kompass und die Landkarte. Im Logbuch sind die Aufträge verzeichnet, die Sie mit einem Mausklick wählen können – somit ändern Sie die Ausrichtung der Kompassnadel sowie die Pfeile auf der Landkarte. Mit der „M"-Taste gelangen Sie zur Übersichtskarte der Spielewelt. Dort können Sie auch eigene Ankerpunkte setzen, die Ihnen das Leben erleichtern. Die „Tabulator"-Taste blendet eine kleine Regionenkarte ein, in der Ihre Wegziele in Form von Richtungspfeilen zu sehen sind. Gelbe Pfeile symbolisieren Hauptquests, die blauen Nebenquests und die roten Pfeile sind Ihre individuell gesetzten Ankerpunkte.

Die Reise beginnt: Gemäß der Blutschuld der Elfen von Tyr-Hadar, stehen Sie als Waldläuferin im Dienste des Menschenkönigs. Nach einem Auftrag, der Sie in die finsteren Länder des Reiches führt, geraten Sie in die Gefangenschaft Ihrer abtrünnigen Brüder und Schwestern von Zhurag-Nar, die sich den dunklen Mächten verschrieben haben.

Auf dem Opferaltar liegend und schutzlos ausgeliefert, rettet Sie Laurelinad, ein Dunkelelf, der sich seiner Wurzeln erinnert, dem grausamen Blutkult des Matriarchats der Finsternis entsagt und Sie schließlich vor dem sicheren Tod bewahrt. Seither sind Sie auf der Flucht, verfolgt von Ihren Feinden, die mit Ihrem abgeschlagenen Kopf Ehre erlangen wollen. Ihre einzige Rettung: die Garnison von Schönblick im Norden des Startpunkts.

Sprechen Sie zuvor mit Laurelinad und erfahren Sie mehr über die Geschichte des Landes und seiner Bewohner.

MISSION 2: ELENDIAR

Es ist das Schicksal, das Sie mit Ihrem Begleiter zusammengeführt hat. Nutzen Sie Ihr neu gewonnenes Leben und befreien Sie die Welt von dem Übel des Sakkara-Kults.

Eskortieren Sie den Dunkelelfen Laurelinad zu Hauptmann Romata, dessen Truppen in der Siedlung Schönblick stationiert sind. Doch seien Sie auf der Hut: Eine Gruppe Elendiar, mörderische Jäger der Dunkelelfen, verfolgt Sie seit Tagen. Des Weiteren treiben Diebe sowie Söldner ihr Unwesen in der Gegend und erschweren das Weiterkommen.

GEFÄHRTEN | Laurelinad befreit Sie aus den Klauen der Blutelfen. Das Abenteuer beginnt.

HAUPTMANN ROMATA | Suchen Sie mit Laurelinad die königliche Garnison in Schönblick auf.

MISSION 3: FÜR DIE KRONE ANCARIAS

Nach dem Gespräch mit Hauptmann Romata trennen sich Ihre Wege: Während Laurelinad sich auf die Socken macht, sind Sie immer noch durch die Ereignisse verwirrt. Jedoch benötigt die Krone Ihre waldläuferischen Fertigkeiten, sodass keine Zeit für einen tränenreichen Abschied bleibt.

Das Reich von König Aarnum, dem Vater von Prinz Valor, ist in Aufruhr. Der Herrscher liegt im Sterben und machtgierige Vasallen drängen auf den Thron. Die Opposition im Rat der Barone sieht in den stetig zunehmenden Ork-Angriffen eine Schwäche des Königs. Fast scheint es, als sei dies eine Invasion der Orks von Khorad-Nur, denn sie wüten mit Feuer und Axt, sodass Prinz Valor seine liebe Mühe und Not hat, den Sturmwellen Einhalt zu gebieten.

Suchen Sie beizeiten Sergeant Treville in Porto Vallum nordwestlich von Schönblick auf, der im Grenzland zur Feste Urkenburgh gegen die grausamen Orks kämpft. Helfen Sie seinen Truppen, den Gegner zurückzuschlagen und sprechen Sie anschließend mit Treville. Erkunden Sie nebenbei die Gegend und versuchen Sie sich in einigen Nebenmissionen. Zu Beginn ist es wichtig, dass Sie möglichst viele Erfahrungspunkte sammeln, die Sie anschließend auf Ihre körperlichen Fähigkeiten verteilen. Sammeln Sie nach den Kämpfen die Gegenstände ein, die Ihre Gegner fallen lassen und verkaufen Sie sie bei einem ansässigen Händler, falls sie Ihrer Charakterklasse nicht von Nutzen sind. Ihre Energie füllt sich nach dem Kampf stetig auf – reservieren Sie die gefundenen Heiltränke also für stärkere Gegner.

HELFER IN DER NOT | Unterstützen Sie Sergeant Treville im Kampf gegen die Orks.

MISSION 4: WILBUR

Treville schickt Sie in die nähere Umgebung von Porto Vallum. Machen Sie sich auf die Suche nach Wilbur, einem Späher und Vertrauten des Prinzen, der nach einem Scharmützel mit den Orks in Gefangenschaft geraten ist.

Das Ork-Lager befindet sich in den südöstlichen Wäldern der Region. Den Zugang bildet eine schmale Schneise, die im Vorbeigehen nicht unbedingt ins Auge fällt. Sie sollten sich allerdings beeilen, damit die Eingeweide des Spähers nicht am Bratspieß enden.

Nachdem Sie Wilbur gefunden und gerettet haben, begleiten Sie den schwer gezeichneten Mann sicher zur Feste von Urkenburgh, die sich südlich von dem Lager am Rande der Wüstenregion befindet. Auf dem Weg dorthin erfahren Sie von Ihrem Begleiter, dass wohl eine Invasion der Orks am Lindwurm-Pass kurz bevorsteht. Nach seinen Aussagen überfallen die Orks nicht wie zuvor aus reiner Blutlust das Reich, nein, es wirkt vielmehr wie eine Flucht in kopfloser Panik vor etwas Grausamen, das selbst die gefürchteten Orks nicht zu bekämpfen wagen. Die Vermutung liegt nahe, dass es sich um die finsteren Mächte des Sakkara-Kults handelt, die die Orks in Angst und Schrecken versetzen und unaufhaltsam in Richtung Norden treiben.

Ein Schauer läuft Ihnen den Rücken runter, als Ihnen bewusst wird, dass Sie früher oder später der Ursache auf den Grund gehen müssen. Bevor Ihr Charakter in einer der folgenden Missionen in Richtung Wüste geschickt wird, sollten Sie eine ausreichende Zahl an Kampfkünsten gelernt haben sowie Ihre Rüstung aufbessern.

GEFANGEN | Sie befreien Wilbur aus den Fängen der wilden Orks und begleiten ihn anschließend nach Urkenburgh.

MISSION 5: IN DIPLOMATISCHER MISSION

Nachdem Sie Prinz Valor Bericht erstattet haben, erhalten Sie einen neuen Auftrag. Sie sollen zu Baron DeMordrey reisen. Der Weg dorthin ist äußerst beschwerlich und zeitintensiv. Meistern Sie ihn am besten hoch zu Ross. Pferdehändler finden Sie in jeder größeren Siedlung. Nehmen Sie die Route über Feenbach in der Baronie Mascarell.

Der Baron ist der oberste Heerführer und Stratege der Krone. Er residiert auf Burg Krähenfels in der Mitte der Karte. DeMordrey ist in militärischen Fragen ein enger Vertrauter des Königs, obgleich sein Ruf beim Volk schlecht ist, da er das Regiment mit harter Hand führt und die einfachen Leute unter seinem Einfluss leiden. Dass der eiskalte Feldherr mittlerweile seine eigenen Pläne verfolgt und nach dem Thron greift, ist Ihnen zu dieser Zeit noch nicht bewusst. So scheint der Militärführer Ihre vermeintlich letzte Hilfe zu sein ...

Überbringen Sie DeMordrey gemeinsam mit Wilbur eine Botschaft, damit er mit seinen Truppen dem Prinzen in der kommenden Schlacht am Lindwurm-Pass unterstützend zur Seite steht. Es heißt, seine Garde unterhalte exzellente Schwertkämpfer, Sharuka genannt, die so manchem Gegner bereits das Fürchten gelehrt haben. Valors Truppen wurden von den ständigen Angriffen zunehmend geschwächt und stehen den Massen an Ork-Kriegern mittlerweile wehrlos gegenüber.

WOLF IM SCHAFSPELZ | DeMordrey täuscht seinen guten Willen vor und schickt Sie zu seinen Elitekriegern im Norden.

MISSION 6: SHARUKA

Baron DeMordrey zeigt sich entgegen Ihren Erwartungen kooperativ und schickt Ihren Helden zusammen mit Wilbur und einem Siegelring im Gepäck zu einer Einheit seiner besten Sharuka-Krieger.

Die Sharuka könnten das Blatt noch wenden, denn diese Truppen sind kampferprobt und im ganzen Land gefürchtet. Ihr Lager befindet sich am Eisbach-Pass in der Nähe der alten Klosterfeste. Getrieben von der ungeheuren Verantwortung, die auf Ihren Schultern lastet, begeben Sie sich weiter in Richtung Norden, in die eiskalten Gebiete von Frostgard.

Auf dem Weg durch die dichten Waldgebiete machen Sie einen Ausflug nach Schiefersal, wo Sie Ihre Erfahrungspunkte sowie Vorräte an Heiltränken auffrischen, um für die kommende Begegnung bestens gerüstet zu sein.

Nach Ihrer Ankunft in der alten Klosterfeste übergeben Sie den Siegelring an den Hauptmann. Doch statt die erhoffte Unterstützung zu bekommen, erleben Sie eine böse Überraschung. Der ehemalige Vertraute des Königs hat Sie verraten und will Ihren Tod. Nachdem Sie den Hauptmann und seine Gefolgsleute getötet haben, sprechen Sie mit Wilbur, der im Kampf schwer verwundet wurde und im Sterben liegt. Seine letzte Bitte: Berichten Sie dem Prinzen von dem Verrat und überbringen Sie die Nachricht, dass keine Soldaten des Barons eintreffen werden.

Ihr Weg führt Sie wieder gen Süden zum Lindwurm-Pass, wo Valor die Ankunft der Orks erwartet. Nutzen Sie die Gelegenheit und sammeln Sie weitere Erfahrungspunkte!

DIE FALLE | Übergeben Sie dem Hauptmann den Siegelring. Kurz darauf greifen die Truppen Sie an.

MISSION 7: DER WEG ZUM LINDWURM-PASS

Der Lindwurm-Pass liegt im Süden des Reiches und beheimatet mächtige Feinde, denen Sie sich besser nicht unvorbereitet stellen.

Nehmen Sie einen Umweg in Kauf und machen Sie Abstecher nach Mascarell sowie Port Draco, wo Sie Ihren Charakter hochleveln. Achten Sie darauf, Ihre Erfahrungspunkte vor allem in die Widerstandsfähigkeit gegen feindliche Zaubersprüche zu investieren. Es ist ebenfalls ratsam, die Angriffspunkte und Kampffertigkeiten weiter auszubauen.

Bevor Sie sich in das Wüstengebiet begeben, räumen Sie einen Wachposten aus dem Weg, der mit DeMordreys Soldaten besetzt ist. Anschließend steht Ihnen der Weg offen. Nehmen Sie sich jedoch vor den Ork-Schamanen in Acht, die Sie mit ihren magischen Kräften aus der Ferne angreifen. Ohne ausreichenden Schutz bekommen Sie Schwierigkeiten. Des Weiteren treffen Sie erstmals auf Untote. Gegen diesen Gegnertyp empfiehlt es sich, stumpfe Waffen wie eine Keule oder einen Stab einzusetzen. In Kombination mit der Kampfkunst „Attacke" zerlegen Sie die Skelette mit einem einzigen Schlag. Das spart Ihnen viel Zeit, die Sie bitter benötigen.

Als Sie das Zielgebiet schließlich erreichen, stellen Sie fest, dass Ihr Held zu spät erschienen ist und die Schlacht bereits gelaufen ist. Der Prinz hat dem Angriff des Feindes nicht standhalten können und ist spurlos verschwunden. Im staubigen Wüstensand liegend, umringt von toten Gefolgsleuten, finden Sie Sergeant Treville, der schwer verletzt um sein Leben ringt.

MISSION 8: DAS SCHLACHTFELD AM LINDWURM-PASS

Tief betroffen vom Anblick der vielen toten Gefolgsleute auf dem Schlachtfeld am Lindwurm-Pass, können Sie das Unglück kaum fassen und beten, dass Valor noch am Leben ist.

Einzig Treville ist in der Lage, Ihnen einen Hinweis zu geben, wo der Prinz sich aufhält. Bringen Sie dem Verwundeten Wasser aus der Quelle südlich des Schlachtfeldes. Die dafür benötigte Wasserflasche finden Sie leichter, wenn Sie in der Nähe der Quelle mit gedrückter „Alt"-Taste suchen. Sie halten sich nicht lange mit den Kontrahenten auf, sondern machen sich zügig auf den Rückweg.

Dem Tode nahe, berichtet Ihnen der Sergeant, dass Sie sich nach Mascarell aufmachen sollen, um Vilya einen Besuch abzustatten. Die Baroness pflegt ein inniges Verhältnis mit dem Sohn des Königs. Wenn der Prinz vor den Truppen der Orks fliehen konnte, wird er versuchen, dort Zuflucht zu finden. Mit diesen Worten hat Treville seinen letzten Atemzug getan und stirbt in Ihren Armen.

LEBENSELIXIER | Das kostbare Nass finden Sie südlich des Schlachtfeldes am Lindwurm-Pass.

MISSION 9: VILYA, DIE BARONESS VON MASCARELL

In Mascarell angekommen, begrüßen DeMordreys Häscher Sie. Er hat Vilya unter Hausarrest gestellt und hält die Baronie mit seinen Truppen besetzt.

Schleichen Sie in das Schloss der Baroness und sprechen Sie die junge Lady an. Sie erzählt Ihnen, dass ihr geliebter Prinz sich noch vor Kurzem hier aufgehalten hat, bis die Soldaten das Gebiet besetzt haben. Er floh daraufhin unerkannt aus dem Schloss, um seine Feinde in dem Glauben zu lassen, er sei auf dem Schlachtfeld gefallen. Nun befindet er sich auf dem Weg zur Waldfeste von Tyr-Fasul, wo er und seine Gefolgsleuten ihre Verletzungen auskurieren.

Sie folgen selbstverständlich dem Wunsch der Dame und eskortieren die zu allem entschlossene Kämpferin nach Norden zur Waldfeste, wo sich ihr Verlobter aufhält. Nehmen Sie sich vor den Leuten DeMordreys in Acht. Sein Einfluss nimmt stetig zu, sodass er mittlerweile keinen Hehl mehr daraus macht, dass er nach dem Thron greift.

RICHTUNG FREIHEIT | Das Tor befindet sich nordöstlich der Residenz der Baroness von Mascarell.

MISSION 10: FLUCHT AUS MASCARELL

Die Flucht aus Mascarell gestaltet sich nicht gerade einfach, da DeMordreys Männer sämtliche Ausgänge bewachen. Sie sind also auf fremde Hilfe angewiesen, um aus der Stadt fliehen zu können.

Begeben Sie sich mit der jungen Dame in den nordöstlichen Teil der Stadt, wo Sie auf kämpfende Truppen des Königs und des Verräters treffen. Helfen Sie den königlichen Truppen, das Gefecht für sich zu entscheiden und fliehen Sie durch das Tor in die Freiheit. Sie nehmen nun den Weg im Nordwesten und überqueren den Fluss. In dem weitläufigen Auengebiet halten Sie sich südwestlich und erreichen so das Waldgebiet von Tys-Fasul.

Hier lauern allerlei Gefahren wie wilde Tiere, Wegelagerer und Diebe, die Ihnen nach dem Leben trachten. Sie schützen die Baroness vor den Angriffen und folgen dem Weg in Richtung Norden. An der Weggabelung halten Sie sich rechts und begeben sich in die Waldfestung.

Reden Sie mit dem Prinzen. Der Überglückliche bedankt sich daraufhin für die Rettung seiner Geliebten und berichtet gleichzeitig von dem tragischen Tod seines Vaters. Anschließend bittet er Sie, sich mit der befreundeten Zauberin Shareefa zu unterhalten, die sich im gleichen Raum aufhält. Diese rät Ihnen, die Orks in der Wüstenfestung von Khorad-Nur aufzusuchen, um die Ursache für die Unruhe herauszufinden und öffnet ein Portal zur Oase von Ahil-Tar. Machen Sie sich nun auf den Weg, während Valor den Gegenschlag vorbereitet.

WIEDERVEREINT | Sie haben die Geliebte des Prinzen gerettet. Valor steht nun tief in Ihrer Schuld.

KEIN BENEHMEN | Der Ork-Schamane weigert sich, Ihnen zu helfen. Dann eben auf die harte Tour ...

MISSION 11: VALORS PLÄNE

In der Oase von Ahil-Tar ist es wichtig, dass Sie Ihren Charakter weiter aufwerten und im Angriff stärken. Die Nebenmissionen in dieser Gegend bringen eine Menge Erfahrungspunkte. Sie decken sich bei den ansässigen Händlern mit neuen Waffen sowie Tränken ein und verkaufen den unnützen Krempel aus Ihrem Inventar.

Wenn Sie sich schließlich zur Ork-Feste Khorad-Nur südlich von Ahil-Tar begeben, versperrt Ihnen eine schwer bewaffnete Wache den einzigen Eingang zu Festung. Sie stehen vor der Wahl, die Gegend von den Truppen des Sakkara-Kults zu befreien oder sich gewaltsam Zugang zu verschaffen. Seien Sie aber gewarnt: Südlich der Festung wartet ein harter Widersacher in Form eines Drachens auf Sie. Der ist eine harte Nuss und kostet Sie viele Heiltränke. Sie wählen den einfacheren Weg und schicken den Ork-Krieger ins Jenseits.

Wenn Sie sich für die Nebenmission entscheiden, achten Sie im Kampf mit dem Drachen darauf, nicht mit seinem Feueratem in Kontakt zu kommen. Sobald der Drache zu speien beginnt, nutzen Sie die ungedeckte Seite des Ungetüms und versetzen ihm einen deftigen Schlag mit Ihrer Waffe. Diesen Vorgang wiederholen Sie einige Male, bis sich das Vieh geschlagen gibt.

Suchen Sie im Anschluss in der Festung nach dem Wasserloch. Dort wartet ein Ork-Schamane auf Sie, der die Informationen nicht freiwillig rausrückt. Schlagen Sie ihm dafür den Kopf ab und untersuchen Sie seine Hinterlassenschaften. Sie finden ein Dämonenhorn, das Sie flugs nach Hohenmut, westlich von Burg Krähenfels, bringen müssen, um es der Zauberin Shareefa zu überbringen. Das Horn scheint der Auslöser für die Aufregung unter den Orks zu sein. Bereits die Größe lässt darauf schließen, dass sein Träger von immenser Statur und Kraft sein muss. Kürzen Sie die Strecke ab, indem Sie durch das Portal nach Porto Vallum springen.

S

MISSION 12: AUF NACH HOHENMUT

Hohenmut ist die glorreiche Hauptstadt des Reiches, Symbol der Macht und schützende Heimat für eine Vielzahl von Einwohnern. Die Größe übertrifft selbst Ihre kühnsten Erwartungen.

Sie reden in der Stadt mit den Bewohnern und holen Informationen über den Verbleib des rechtmäßigen Thronfolgers ein. Im hinteren Teil der Metropole finden Sie eine Frau mit dem Namen Lara Aisha. Sie gibt Ihnen den Rat, einen Halunken namens Pry aufzusuchen. Er lungert vor der Spelunke „Ascarons Ruf" unterhalb der Burg herum und hält angeblich Kontakt zu den Rebellen, die sich mit dem Prinzen gegen DeMordrey verbündet haben.

Bevor Sie sich jedoch in den Untergrund begeben, erledigen Sie zunächst einige der vielen Nebenmissionen. Hier warten neben Gold und Waffen auch andere nützliche Gegenstände auf Ihren Helden. Halten Sie auch nach Händlern sowie Schmieden Ausschau. Letztere sind in der Lage, gegen ein entsprechendes Entgelt die Wirksamkeit Ihrer Waffen zu verstärken oder mit magischen Kräften zu versehen.

DIE KANALISATION | Der Eingang zum Geheimversteck ist als Kneipe getarnt.

MISSION 13: DAS REBELLENLAGER IN DER KANALISATION

Die Rebellen haben sich in den Untergrund zurückgezogen, um unbemerkt von DeMordreys Truppen ihren Putsch vorzubereiten. Sie betreten den Untergrund und suchen das Geheimversteck des Prinzen, wo sich Vilya und Shareefa aufhalten.

In der Unterwelt müssen Sie mehrere Abgänge finden, um das Versteck zu erreichen. Der erste befindet sich im Nordwesten Ihres Startpunktes. Auf der zweiten Ebene folgen Sie dem Questkompass. Neben einer Truhe finden Sie die zweite Leiter. In der untersten Ebene sind es nur noch wenige Schritte zum Ziel. Reden Sie mit Valor. Er berichtet von den ersten Erfolgen der Rebellion. Die Bevölkerung zeigt mittlerweile offenkundig ihren Unmut und protestiert immer ernergischer gegen die Machenschaften des Verräters der Krone. Zudem haben sich die Barone im großen Rat nun eindeutig gegen DeMordrey ausgesprochen, nachdem sie sich zuvor ihrer Stimme enthalten hatten. Anschließend bittet er Sie, mit Shareefa zu reden, um mehr über die weiteren Pläne zu erfahren.

ABSTIEG | Klettern Sie die zwei Leitern runter, um Valors Versteck zu erreichen.

GEFUNDEN | Valor wartet bereits mit Vilya und Shareefa auf Ihr Erscheinen.

MISSION 14: VON PRINZEN, MAGIERN UND DÄMONEN

Die Nachrichten von Prinz Valor klingen wie Musik in Ihren Ohren. Sie schöfen wieder Hoffnung und nehmen all Ihre Kraft zusammen, um für die kommenden Aufträge gerüstet zu sein. Vielleicht ist der entscheidende Schritt nicht mehr weit, sodass Sie bald wieder ein Fest des Friedens mit Ihren Verbündeten feiern können.

Als Sie Shareefa das Horn zeigen, das Sie in Khorad-Nur an sich genommen haben, und in ihre versteinerten Augen blicken, wird Ihnen allerdings klar, dass Sie es mit einem weitaus mächtigeren Widersacher zu tun haben, als Sie zu Beginn glaubten.

Die Zauberin identifiziert es als Horn eines gefürchteten Sakkara-Dämons und rät, sich schnellstens gemeinsam in Richtung Norden aufzumachen. Der Dämon aus der Unterwelt scheint die Heerscharen von untoten Kriegern zu befehligen, vor denen die Orks wie wild gewordene Hunde in den Norden drängen und damit das Leben der einstigen Bewohnern des Landes bedrohen. In der Klosterfeste der Seraphim am Eisbachtal hofft Shareefa, die fehlenden Antworten zu finden. Die Feste liegt östlich von Frostgard, wo sich die legendäre Bibliothek der weisen Schwestern befindet, bewacht von starken Wesen, die Ihre Kampfkunst auf eine harte Probe stellen.

Nutzen Sie das Portal, um wieder in die Oberwelt von Burg Hohenmut zu gelangen. Von hier an liegt eine lange beschwerliche Reise in die Eisregion vor Ihnen. Vergewissern Sie sich, dass Sie mit ausreichend Heiltränken bestückt sind. Vor Ort haben Sie nicht die Möglichkeit, den Bestand aufzufüllen.

SCHLECHTE NACHRICHTEN | Die Zauberin identifiziert das Horn als Teil eines Sakkara-Dämons.

MISSION 15: DER WEG ZUR KLOSTERFESTE VON EISBACHTAL

Es liegt nun an Shareefa und Ihnen, ein Mittel gegen den Sakkara-Kult zu finden, der die Welt in Aufruhr versetzt.

Sakkara-Dämonen stammen aus dem Reich der Toten und schon allein ihre bloße Präsenz auf der Ebene der Sterblichen lässt die Toten aus ihren dunklen, feuchten Gräbern auferstehen. Wenn der Dämon weiter durch die Oberwelt von Ancaria wandert, öffnen sich die Tore zur Hölle und die Gräuel der Unterwelt ergießen sich wie Lava über das einst blühende Reich.

Eskortieren Sie Shareefa zur Klosterfeste, während Prinz Valor gegen den Verräter DeMordrey seine Rebellion aus dem Untergrund vorantreibt. Nutzen Sie nicht das Portal am Marktplatz, sondern nehmen Sie den Weg über Auenhofen und Wolvental. Sie sammeln dort neue Erfahrungspunkte und verstärken Ihre Angriffs- oder Verteidigungspunkte.

In der Klosterfeste angekommen, wartet der Kontrahent auch schon auf Sie. Glücklicherweise sind die ersten Kreaturen, Frostgoblins, nicht sonderlich schwer zu besiegen. Mit den Eisriesen sieht es allerdings schon anders aus. Nutzen Sie nach Möglichkeit Drachentöter-Waffen, sofern Sie diese Ihr Eigen nennen. Schlagen Sie sich bis zum Hof des Klosters durch. Dort tobt ein Kampf, in dem sich einige Klosterschwestern gemeinsam mit einer Seraphim gegen eine Gruppe von Feinden zu Wehr setzen. Helfen Sie den Ordensfrauen, das Scharmützel zu überstehen und bringen Sie in Erfahrung, wie es weitergeht.

KLOSTERFESTE | Seraphim weiß Ihre Hilfe zu schätzen und schickt Sie in die Bibliothek der Ahnen.

MISSION 16: DIE BIBLIOTHEK DER AHNEN

Nachdem Sie die Situation entschärft haben, bedankt sich Maegving Telari bei Ihnen. Sie ist eine altehrwürdige Seraphim, die seit Jahrhunderten über die Erde wandelt und schon König Aarnum zur Seite stand.

Maegving Telari entsendet Sie mit Shareefa in die Bibliothek der Ahnen. Sie gehen zum Portal zurück und betreten das Gebäude neben der alten Ruine. Eisgoblins bewachen den Eingang.

Unterschätzen Sie den Gegner nicht. Erst in großer Zahl entfachen die Eiswesen ihre volle Kraft. Allerdings sind die Kreaturen feuerempfindlich und lassen sich mit den geeigneten Waffen sowie Zaubern unter Kontrolle halten. Berühren Sie die Seraphim-Statuen – dadurch verstärkt sich Ihr Feuerschaden zusätzlich. Ansonsten bleibt Ihnen lediglich die Möglichkeit, Schritt für Schritt vorzugehen, um nicht mehrere Widersacher gleichzeitig auf sich aufmerksam zu machen.

Gehen Sie in den Hallen der Bibliothek immer geradeaus und kämpfen Sie sich bis in den letzten Raum vor. Sie erledigen dort die verbliebenen Gegner und sprechen mit dem Hologramm der Seraphim. Sie bekommen Informationen über die Elemente von Ancaria, die unvorstellbare Macht über Leben und Tod verleihen.

Im Anschluss verlässt Shareefa Sie, um sich anderen Aufgaben zu widmen. Sie gehen auf die Suche nach den Elementen, deren Standorte über das ganze Reich verteilt liegen. Mit der Kraft dieser Elemente sind Sie in der Lage, das Königreich von dem Bösen zu befreien.

DAS HOLOGRAMM DER SERAPHIM | Sie erfahren von den Elementen Ancarias und machen sich auf die Suche.

MISSION 17: DIE ELEMENTE ANCARIAS

Die Elemente sind das Herz Ancarias. Erde steht für Fruchtbarkeit und Tod, Anfang wie Ende. Wasser ist der Quell des Lebens, doch tückisch und vergiftend zugleich. Luft ist der Atem des Lebens, der mit verheerender Kraft über die Erde tobt. Und Feuer … die Seele, die brennend alles Lebende antreibt.

Das Element der Lüfte finden Sie ganz in der Nähe. Sie begeben sich wieder in die Klosterfeste und betreten die Welt der Eisriesen durch einen Loch in der Nordwand des Saales. Kämpfen Sie sich zur Weggabelung vor, halten Sie sich links. Sie überqueren den See und folgen dem Weg nach Frostgard, der Heimat der Eisdrachen. Lassen Sie sich dabei nicht auf unnötige Kämpfe ein. Im ersten Stock der Ruine finden Sie das erste Element. Um den Weg zum zweiten Element abzukürzen, haben Sie die Wahl, den großen Drachen zu erlegen und ein neues Portal freizuspielen. Wir raten davon ab. Nutzen Sie stattdessen das Portal in der Nähe der Bibliothek der Ahnen und begeben Sie sich nach Khorad-Nur.

Das Element des Feuers finden Sie in Alkazaba noc Draco, westlich der großen Wüste. Suchen Sie den kleinen Zugang nordwestlich des Portals, um auf das Plateau zu gelangen. Es handelt sich um einen eher unauffälligen Felsspalt. Sie halten sich südwestlich und folgen dem Questkompass. Über einen Abgang gelangen Sie in die Unterwelt und treffen auf den Drachen, der den Zugang zum zweiten Element bewacht. Nutzen Sie die Säulen und Lavaseen als Deckung, um den Angriffen des Ungetüms zu entkommen. Nachdem Sie den Drachen getötet haben, sammeln Sie die Gegenstände ein, die er hinterlassen hat. Vergessen Sie nicht, die Goldschätze und Truhen zu plündern. In der linken oberen Ecke führt eine Treppe zum Element des Feuers.

Sie begeben sich anschließend wieder zum Portal in der Wüste und reisen nach Zhurag-Nar. Sie kehren zu dem Ort zurück, dem Sie zu Beginn des Spiels nur mit Mühe entrinnen konnten. Das Element der Erde befindet sich in der Festung der Dunkelelfen. Gehen Sie in den Thronraum, um den Schlüssel für eine verschlossene Tür von der Matriarchin zu stehlen. Eine weitere Tür versperrt Ihnen den Weg. Der Schlüssel wird von Karissall, einer steingeborenen Medusa bewacht. Nachdem Sie die Kreatur besiegt haben, gelangen Sie in den nächsten Raum, wo eine Falle aus Lichtstrahlen das Weiterkommen erschwert. Sie passen sich dem Rhythmus der Strahlen an und kämpfen sich zur Hängebrücke vor. Auf der anderen Seite finden Sie das dritte Element. Nehmen Sie es auf und gehen Sie durch das Portal. Sie befinden sich wieder am Eingang von Zhurag-Nar.

Suchen Sie nun den Torfstecher Loknar in Verag-Nar auf. Er wartet an einer Brücke auf Sie. Auf der anderen Seite befindet sich der Zugang zum vermeintlich letzten Element. Unglücklicherweise ist der Eingang überflutet, sodass Sie sich in die alten Zwergenminen von Gnarlstat begeben müssen. Der Zugang zu den Minen liegt neben der Festung der Dunkelelfen in Zhurag-Nar. Sie kämpfen sich in den Schalterraum vor und betätigen den Hebel. Anschließend machen Sie sich auf den Rückweg nach Verag-Nar. Steigen Sie in die Unterwelt der Dunkelelfen hinab und folgen Sie dem Weg. Das Element des Wassers wird lediglich von einer Horde Höhlenfischen bewacht. Ein leichtes Spiel für Ihren Helden.

Sie haben nun die vier Elemente Ancarias gefunden und bringen sie zu Shareefa. Die Magierin wartet in Burg Sternental, nördlich von Shaddar-Nur, auf Ihre Rückkehr. Sie kürzen den Weg ab und nutzen das Portal in Zhurag-Nur, um nach Sternental zu gelangen.

ALKAZABA NOC DRACO | Es gibt nur einen Zugang zum Plateau. Er befindet sich nordweslich des Portals von Uruk.

FEUERSPEIER | Der Drache ist groß, aber relativ träge. Sie laufen auf die ungeschützte Seite und geben Ihm Saures.

MISSION 18: SHADDAR-NUR

Sprechen Sie in Sternental mit Shareefa. Die Zauberin stellt fest, dass noch eine letzte Essenz fehlt, um die vier Elemente vereinen zu können.

Für die Vollendung der ultimativen Waffe gegen das Böse ist ein fünftes Element notwendig – das sogenannte Element der Leere. Es entzieht dem Kontrahenten nach jedem Schlag einen Teil seiner Kraft. Doch ohne das schwarze Buch von Sakkara sind Sie nicht in der Lage, das Vereinigungsritual durchzuführen. Glücklicherweise befinden sich beide Gegenstände am gleichen Ort – im Turm von Shaddar-Nur, der Residenz des tot geglaubten Hexenmeisters.

Sie reisen mit dem Portal nördlich der Burg Sternental in die Wüste und schlagen sich nach Shaddar-Nur durch. Im Turm wartet ein freundlicher Oger, der Sie in den Keller schickt. Erledigen Sie die Dämonenhorde, die in den Gewölben ihr Unwesen treibt. Anschließend nehmen Sie das Element sowie das Buch an sich.

Gehen Sie nun wieder nach oben. Dort haben Sie die Wahl, den Oger nach Hause zu begleiten oder schnellstens nach Hohenmut zu reisen. Wir entscheiden uns für Variante Nummer 2 und benutzen das Portal nordwestlich des Turms. In Hohenmut wartet Shareefa zusammen mit Valor und seinem Gefolge frohen Mutes auf Ihre Ankunft.

TURM VON SHADDAR-NUR | Sie eliminieren die Kreaturen und holen sich das letzte Element sowie das schwarze Buch.

MISSION 19: DER STURM

In Hohenmut angekommen, begeben Sie sich abermals in die Kanalisation unterhalb des Palastes und suchen das Versteck der Rebellen auf, wo man Sie bereits erwartet.

Sprechen Sie mit Shareefa, die sich artig für die Beschaffung der Zutaten bedankt. Die letzte Hürde ist genommen, um die ultimative Superwaffe herstellen zu können. Das Ziel, für das Sie immer gekämpft haben, ist nahe. Sprechen Sie anschließend mit dem Prinzen, um seine weiteren Pläne zu erfahren.

Zusammen mit Valor und den anderen machen Sie sich nun auf, den Palast zu stürmen und DeMordrey, den ruchlosen Verräter, mitsamt seiner Gefolgschaft in die Hölle zu befördern. Sie sind sich sicher: Heute werden die Straßen in Hohenmut mit dem Blut des Gegners getränkt.

Vermeiden Sie einen offenen Schlagabtausch in den engen Gemäuern des Palastes. Gehen Sie nach draußen, um den wütenden Angriffen des Feindes besser ausweichen zu können. Sobald Sie DeMordrey getötet und damit die Ordnung im Reich wieder hergestellt haben, ist es an der Zeit, sich in die Schmiede der Ahnen zu begeben. Vergessen Sie nicht, das Gold im Palast aufzusammeln. Zerschlagen Sie dafür die Gefäße, die im Thronsaal stehen. Im ersten Stock finden Sie noch mehr vom gelblich glänzenden Edelmetall.

Für ein Freudenfest bleibt allerdings keine Zeit, denn die Untoten sind bereits in die Regionen der Stadt vorgedrungen und drohen, das Königreich für immer zu vernichten. Die Schmiede der Ahnen befindet sich unterhalb der Katakomben. Den Zugang finden Sie neben dem Palast. Machen Sie sich hurtig auf in den Untergrund, um die Elemente zu vereinen und dem Sakkara-Dämon gegenüberzutreten. Sein Tod wird der Welt wieder Frieden bringen und Ihren langen Weg beenden.

MISSION 20: DIE SCHMIEDE DER AHNEN

Tief im Berg liegt die Schmiede der Ahnen, ein Ort, an dem schon Aarnum I. gegen die Dunkelelfen von Mhurag-Nar in die Schlacht zog. Auf den Ruinen errichtete der siegreiche König später seine Hauptstadt.

Sie betreten das ehemalige Heiligtum der Urväter. Dummerweise haben bereits die Untoten das Gebiet eingenommen und ziehen zu Hunderten durch die weitläufigen Gänge. Sie halten sich nordwestlich und kämpfen sich zum nächsten Abgang vor. Von hier aus gehen Sie in Richtung Norden. Folgen Sie dem Questkompass, bis Sie eine Lavalandschaft erreichen. In der Mitte steht ein Podest – die Schmiede der Ahnen.

RELIKTE DER AHNEN | Die Elemente Ancarias kehren zu ihrem Ursprungsort zurück.

MISSION 21: DAS HERZ ANCARIAS

Helfen Sie Shareefa, die Elemente zu verschmelzen und das Herz Ancarias zu erschaffen, das alles Lebende und Sterbende, Kommende wie Gehende in sich vereint. Mit dieser göttlichen Essenz werden Sie den Sakkara-Dämonen schließlich vernichten.

Gruppieren Sie die Elemente auf den fünf Enden des Podests. Eine gigantische Lichtsäule aus gleißendem Licht bahnt sich den Weg unaufhaltsam nach oben und hüllt die Lavagrotte in einen hellen Schein. Anschließend finden Sie in der Mitte das goldene Herz, mit dem alles begann und wieder endet. Nehmen Sie es an sich und reden Sie mit der Zauberin. Ihr weiterer Weg führt Sie ein Stockwerk höher. Sie folgen dem Questkompass und betreten die große Halle. Deponieren Sie das Herz Ancarias auf dem dafür vorgesehenen Sockel, während Shareefa das Horn des Dämonen auf ein Pentagramm legt. Zerschmettern Sie das Horn und beschwören Sie den Dämon herauf.

DAS GOLDENE HERZ | Die Elemente Ancarias vereinen sich zu einer mächtigen Waffe.

MISSION 22: DIE SEELE DES DÄMONS

In dem Glauben, ein Mittel gegen das nahende Ungetüm in der Hand zu haben, lassen Sie sich auf das teuflische Spiel ein und zerschmettern das Horn. Ilith'Bah, die wilde Bestie aus der Hölle, beginnt sich zu erheben und Ihnen wird klar, dass Ihre Aufgabe nicht leicht ist.

Unglücklicherweise ist der Dämon so gut wie immun gegen physische Angriffe und Feuer-Attacken, sodass Sie sich etwas anderes einfallen lassen müssen. Weichen Sie auf Gift und magisch veredelte Waffen aus.
Nehmen Sie sich bei den Angriffen des Dämons in Acht. Seine Hiebe und magischen Attacken haben es in sich. Nutzen Sie nun Ihren Vorrat an Heiltränken, den Sie sich über das Spiel hinweg angespart haben. Sie benötigen eine Menge davon!
Das Spiel hat einige technische Lücken, die Ihnen das Leben erleichtern. Rennen Sie mit Ihrem Helden stets um das Podest herum. Der schwerfällige Dämon bleibt früher oder später an ihm hängen und verfolgt Sie nicht weiter. Dies ist Ihre Chance. Sie bleiben stehen und greifen Ilith'Bah aus der Ferne mit Ihren magischen Kräften an. Wiederholen Sie den Angriff so oft, bis der Dämon das Zeitliche segnet oder Ihre Verfolgung aufnimmt. Im letztgenannten Fall beginnt das Spiel wieder von vorn.
Sobald Sie den Dämon vernichtet haben, wird seine Seele in das Herz von Ancaria gesogen. Nehmen Sie es wieder an sich. Schnell bemerken Sie, dass etwas nicht stimmt und dass das Herz Ihnen langsam aber stetig die Kraft raubt. Sie gehen durch das Portal und suchen den Thronsaal des Palastes auf.

FEUERRESISTENT | Gegen den Dämon haben Sie nur mit Fernkampfwaffen und Magie eine Chance.

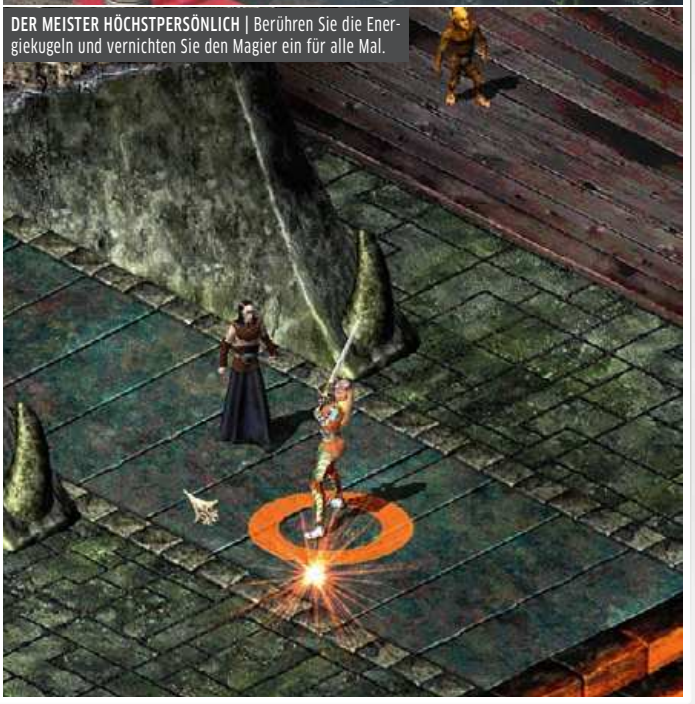
MISSION 23: SHADDAR

Bei Ihrem Treffen mit Valor erleben Sie eine böse Überraschung. Shareefa nimmt die Gestalt von Shaddar an. Der böse Magier hat Sie hinters Licht geführt, um an das Herz von Ancaria zu gelangen.

Der hinterlistige Zauberer entreißt Ihnen das Artefakt und macht sich mit Vilya aus dem Staub, nachdem er Valor getötet hat. Fassungslos müssen Sie mit ansehen, wie die Geschichte eine traurige Wendung nimmt.
Doch das Königreich ist noch nicht verloren. Retten Sie Vilya, die rechtmäßig Erbin des Throns, nachdem der Sohn Aarnums nicht mehr unter den Lebenden weilt. Nutzen Sie das Portal auf dem Marktplatz und begeben Sie sich direkt nach Shaddar-Nur, wo der böse Zauberer seine dunklen Pläne vorantreibt.
Im Keller des Turms von Shaddar-Nur finden Sie ein Portal, durch das Sie direkt in den Beschwörungsraum gelangen. Eliminieren Sie die Priesterinnen des Sakkara-Kults, die eine weitere verhängnisvolle Zeremonie vorbereiten. Sind diese vernichtet, widmen Sie sich dem eigentlich Übeltäter.
Berühren Sie eine der schwebenden Energiekugeln, die aus den toten Körpern der Priesterinnen entwichen sind. Über Ihrem Kopf ist nun ein Symbol zu erkennen, das besagt: Sie haben die Macht, Shaddar für immer zu vernichten. Für den Endgegner sind nicht viele Attacken nötig. Sie nehmen sich den Burschen zur Brust und setzen dem Ganzen ein Ende.

ENTTARNT | Shareefa zeigt ihr wahres Gesicht und verwandelt sich in Shaddar, den bösen Magier.

BESCHWÖRUNGSALTAR | Sie schicken die Priesterinnen ins Jenseits und durchkreuzen Shaddars Pläne.



DER MEISTER HÖCHSTPERSÖNLICH | Berühren Sie die Energiekugeln und vernichten Sie den Magier ein für alle Mal.

S

Legende V2.0
Händler
Schmied
Combomeister
Pferdehändler
Portal
Drache
Miniportal
Miniportale
P1: H37/V60 - H36/V53
P2: H43/V68 - Höhle (H40/V61)
P3: H33/V27 - H40/V22
P4: Höhle (H23/V37) - H31/V32
P5: H38/V6 - H34/V44
P6: H36/V84 - H43/V60
P7: H47/V73 - H44/V67
P8: H30/V72 -
P9: H22/V84 -
P10: H32/V66 - Höhle (H32/V66)
Drachen
Lorimer vor Tyr-Fand H28/V6
Drusanis Mentis H31/V33
Dieb Herr der Orcs H47/V38
Südlich Nitze am Frostgard H48/V28
Steinbeam der Feuerdrache H37/V9 (Höhle)
Rabenmützlicher Sumpfdrache H26/V72 (Höhle)
Südliche die Sumpfdrachen H38/V64
Zwei neue Drachen H28/V5
Lorimir Nitzer der Ehre (Gut) H37/V63
Festung der Gnome
Frostgard
Kloster feste am Etbachpass
Tyr-Nadar
Tyr-Fand
Biberingen
Silberfeld
Wildwood
Alkazaba nee Draco
Uckenburgh
N Aquali
Rhenod-Nitz

Karte von:
Heiko „Dark Angel" Bernhard,
www.sacred-map.de.vu

S

DARKSTAR ONE | Das Weltraum-Abenteuer von Ascaron durchlief als erster Titel die Qualitätskontrolle bei Quality Four.

INTERVIEW MIT MICHAEL HÖHNDORF, QUALITY FOUR

„Unser Credo ist Qualität, nicht nur Quantität!“

Von: Christian Schlütter und Alexander Kuhn

Quality Four hat sich das Ziel gesetzt, sein Logo als Markenzeichen für geprüfte Qualität zu etablieren.

Eines der heißesten Themen der Spielebranche: Bugs und Patches. Als **Sacred** im Februar 2004 auf dem Markt erschien, kämpfte der Titel mit massiven Fehlern, die nicht nur den Computerspiele-Fans Kopfzerbrechen bereiteten, sondern auch dem Hersteller selbst. Ascaron gründete daraufhin ein unabhängiges Studio zur Qualitätssicherung von Spielen namens Quality Four. Wir sprachen mit Michael Höhndorf, seines Zeichens Quality Assurance (QA) Technical Director bei Quality Four.

PC Games: Im November 2005 wurde das Unternehmen von Ascaron gegründet. Was ist die Zielsetzung Ihres Studios in Potsdam und wie erreichen Sie dieses Ziel?

Höhndorf: „Das hochwertigste Unternehmen für die Qualitätssicherung und -kontrolle im Entertainment-Bereich zu werden ist unser großes, langfristiges Ziel. Als mittelfristige Ziele haben wir drei Festlegungen getroffen: Zum einen wollen wir eine deutlich messbare Verbesserung der Produktqualität und die Abwicklung aller Qualitätskontrollen für Ascaron erreichen. Zum anderen ist das Angebot der Dienstleistung an externe Auftragnehmer ins Auge gefasst worden.“

PC Games: Ein hochgestecktes Ziel! Welchen Zeitrahmen haben Sie sich gesetzt, um eine messbare Qualitätssteigerung zu erreichen, die auch den Kunden zufrieden stellt?

Höhndorf: „Dies sollte zum 1. Januar dieses Jahres erreicht sein – und wir haben das Ziel auch geschafft! Die Qualität der Produkte, bei denen wir stark im Produktionsprozess involviert waren, ist ganz klar verbessert worden. **Darkstar One** ist von der Presse für seine Bug-Armut positiv bewertet worden. Das zweite vollwertige Testobjekt **Sacred 2** ist auf einem sehr guten Wege.“

PC Games: Lässt sich die Qualität der Kontrollen bei den Massen an Spieletiteln überhaupt gewährleisten?

Höhndorf: „Leider konnten wir bisher nicht alle Qualitätskontrollen für Ascaron erledigen. Dazu fehlte die Infrastruktur. Hierbei meine ich mit Infrastruktur nicht nur Arbeitsplät-

MICHAEL HÖHNDORF | QA Technical Director bei Quality Four

DAS TEAM | 24 Mitarbeiter sind in den Prozess der Qualitätskontrolle involviert, darunter drei Auszubildende.

„Ein fehlerfreies Produkt sollte selbstverständlich sein.“

Bonkic, PCG-Forenuser

GOTHIC 3 | Eine unendliche Odyssee an mehr oder weniger schwerwiegenden Fehlern trübt bis heute den Spielspaß.

ze, sondern auch die Teamzusammensetzung und Ablaufstrukturen! Unser Credo ist aber Qualität, nicht nur Quantität. Daher mussten wir selektieren und die Aufgaben identifizieren, die für uns als selbstständiges Unternehmen am notwendigsten sind. Der Weg, um die genannten Ziele zu erreichen, ist eigentlich gar nicht so neu. Wir verwenden bewährte Management-Verfahren, die bisher nur noch nicht in diesem Umfang in der Spiele-Industrie Anwendung fanden. Wenn man es herunterbricht auf eine kurze Aussage, würde ich kundtun, dass in unserem Unternehmen mehr Strukturiertheit als in einem klassischen Entwicklerstudio vorherrscht.“

PC Games: Viele Fans der **Anstoß**-Serie waren von **Anstoß 2007** enttäuscht. Es gab sogar einen offenen Community-Brief an Ascaron mit der Bitte um eine schnellere Patch-Politik. Wie haben Sie bei Quality Four darauf reagiert? Wie sehen Sie im Nachhinein die Fan-Reaktionen?

Höhndorf: „Mit **Anstoß** hatten wir recht wenig zu tun. Wir waren mit **Darkstar** und der Vorbereitung auf **Sacred 2** ausgelastet. Und da wir hohe Ansprüche an unsere Feedback-Qualität haben, konnten wir Ascaron bei **Anstoß 2007** nicht tatkräftig unterstützen. Es ist die Aufgabe des Entwicklers beziehungsweise des Publishers, hier eine Richtlinie aufzustellen. Wir können beide Seiten nur auf die im Spiel enthaltenen Unzulänglichkeiten hinweisen. Dies ist unsere Aufgabe. Was unser Kunde mit den Daten im Endeffekt macht, ist ihm überlassen. Schließlich muss er über sein Projekt entscheiden.“

„Die Qualität der Produkte ist erheblich verbessert worden.“

PC Games: Immer wieder sind misslungene Updates Anlass für ausladende Diskussionen in Foren und unter Fans. Jüngste Beispiele sind **Company of Heroes** und **Battlefield 2142**. Wie kommt es zu solchen Problemen? Was macht Quality Four, um so etwas zu verhindern?

Höhndorf: „Es gibt vielschichtige Gründe für solche Fauxpas. Zum einen ist möglicherweise der Entwickler in seiner Arbeitsweise einfach zu unstrukturiert und hinkt daher dem Zeitplan hinterher oder der Zeitplan ist schlicht zu knapp aufgestellt. Zum anderen können es auch finanzielle Beweggründe sein, die den Publisher dazu bringen, die Zeitplanung zu knapp zu bemessen. Wir haben aber die Idee und das resultierende Ziel, unser Logo zu einem Markenzeichen zu entwickeln. Solange unser Logo auf der Verpackung prangt, kann der User sich sicher sein, dass KEINE schweren Fehler und Blocker im Spiel sind. Allerdings ist die Resonanz auf die Idee bisher eher bescheiden und das Bewusstsein dafür noch nicht hoch genug.“

PC Games: Viele Spieler haben in letzter Zeit das Gefühl, dass nur noch wenige Spiele fehlerfrei in die Geschäfte gelangen. Oft folgt schon mit dem Release oder kurz danach der erste Patch. Wie hängt dies mit der allgemeinen Marktsituation zusammen? Wie kann man dem entgegenwirken?

Höhndorf: „Quality Four kann das Veröffentlichen von ‚unfertigen‘ Spielen und schlechten Patches bei seinen Kunden nur indirekt verhindern, indem durch umfangreiches Testing Fehler erkannt werden. Diese Fehler werden dem Publisher kommuniziert und dieser trägt dann die Entscheidung, den Patch freizugeben oder ihn noch etwas herauszuzögern, bis auch diese Fehler gefixt sind. Dem Umstand, dass fehlerhafte Titel in den Laden kommen, kann der Spieler selbst entgegenwirken, indem er unfertige Spiele nicht kauft, was allerdings selten passiert …“

BATTLEFIELD 2142 | Dieser Titel blieb ebenfalls nicht von Mängeln verschont. Ein Update behob einen Fehler und verursachte gleich neue.

„In gewisser Weise ein Schritt in die richtige Richtung.“

BitByter, PCG-Forenuser

FAMILIENTREFFEN | Diablo ist der Archetyp für Action-Rollenspiele wie etwa **Titan Quest** (Figur rechts).

SACRED

Vorbilder und Konkurrenten

Von: Christian Schlütter

Sacred war nicht das erste Action-Rollenspiel und bei Weitem nicht das letzte. Werfen Sie mit uns einen Blick auf alte Vorbilder für Sacred und neue Konkurrenten für Sacred 2.

Diablo ist definitiv das große Vorbild für alle Action-Rollenspiele à la **Sacred**. Kein großes Wunder also, dass der Klassiker unter den Action-Rollenspielen an jeder Ecke Ancarias allgegenwärtig ist.

Seit Blizzards Kracher aus dem Jahre 1997 ist zum Beispiel die modifizierbare Leiste für Fähigkeiten, Tränke und Waffen am unteren Bildschirmrand Pflicht in diesem Genre. Auch **Sacred** bedient sich dieses Mittels und legt Waffen und Schilde auf die Schnelltasten 1 bis 5, während Zauber und Fähigkeiten über die Ziffern 0 bis 6 anwählbar sind. So wechseln Sie blitzschnell hin und her – überlebenswichtig für den Kampf gegen die Gegnermassen Ancarias.

Ebenfalls vom großen Vorbild ist die transparente Übersichtskarte „ausgeliehen", die Sie als Spieler per „Tabstop"-Taste zuschalten. Sie zeigt Ihnen die nähere Umgebung und lässt Sie wissen, wo es noch etwas zu erkunden gibt. **Sacred** stellt dem Spieler darüber hinaus eine wunderschön gezeichnete Karte zur Verfügung, die das komplette Land zeigt, aber nur die wichtigsten Informationen bereithält.

Doch wo andere Entwicklerstudios frech und uninspiriert klauten, hat es Ascaron geschafft, dass **Sacred** sich eher wie eine Ehrerbietung an **Diablo** anfühlt. Dazu tragen diverse kleine Fingerzeige im Spiel bei. Tief im Osten Ancarias stoßen Sie beispielsweise auf einen Nachbau des Dorfes Tristram aus **Diablo**. Und Sie entdecken sogar das Bein des jungen Wirts.

Optisch orientiert sich Sacred nicht nur an **Diablo**, sondern auch an **Dungeon Siege**. 2002 gelang Gas Powered Games damit ein Überraschungserfolg. **Dungeon Siege** errang einen sicheren Nischenplatz im Schatten des Höllenfürsten **Diablo**. Das Hauptmerkmal der Serie, die 3D-Grafik, findet sich aber in **Sacred** nicht wieder. Ascarons Rollenspiel widmet sich der klassisch-isometrischen Perspektive.

Trotzdem sehen Zaubereffekte wie Feuer und Blitze ähnlich spektakulär aus. Und auch das Inventar funktioniert gleichsam und ist sehr ansehnlich. Drei Jahre später, in einer Flautenzeit der Action-Rol-

◀ **EFFEKTHASCHEREI | Dungeon Siege** punktete mit 3D-Grafik und hübschen Effekten.

▶ **ANTIKER HAUDEGEN | Titan Quest** verschrieb sich der griechischen Mythologie – und löste damit einen neuen Trend aus.

◀ **ALIENHATZ** | Mit **Space Siege** tritt die **Dungeon Siege**-Serie 2008 in den Weltraum ein.

▶ **MUSKELPROTZ** | **Legend: Hand of God** trumpft mit hübscher Grafik auf, bringt aber zu wenig Neues mit.

lenspiele, räumte auch der Nachfolger **Dungeon Siege 2** noch mal 86 Spielspaßpunkte bei uns ab.

Wer sich die heutige Action-Rollenspiel-Szene ansieht, findet haufenweise Konkurrenten für Ascarons Klassiker. Natürlich berufen sich fast alle auf den Urvater **Diablo**, doch auch von **Sacred** haben heutige Spiele einiges gelernt. Benutzerführung, Auftragsreihen, Selbstironie – für vieles ist gerade die **Sacred**-Serie bekannt. Nach dem Schwergewicht aus Gütersloh wagte sich lange keiner mehr an das Genre heran. Erst in jüngster Zeit beschäftigt die Flut an **Diablo**- und **Sacred**-Klonen wieder die Spieleredaktionen weltweit.

Lobenswertes Beispiel: **Titan Quest**. Das Antik-Geschnetzel aus dem Hause Iron Lore rang im vergangenen Jahr Presse und Spielern gleichermaßen Respekt ab – und machte doch nichts großartig anders. Charakterwahl, Klickorgien und die Hatz nach Gegenständen – außer dem griechischen Setting hielten sich **Titan Quest** und die Erweiterung **Immortal Throne** an Genrekonventionen und die altbewährten Rezepte.

Ermutigt vom Verkaufserfolg von **Titan Quest** wagten sich auch andere Entwickler wieder an Action-Rollenspiele heran, darunter Studios aus deutschen Gefilden. Master Creating aus Hamburg versuchte sich in diesem Jahr an **Legend: Hand of God** und hatte gute Chancen, ein sättigendes Stück vom Kuchen abzubeißen.

In unserer Sneak Peek bekam der Titel von allen Testspielern positive Kommentare. Großes Plus: Genau wie **Sacred** nimmt sich **Legend: Hand of God** nicht allzu ernst. Der Mauszeiger zum Beispiel ist die kleine Elfe Luna, die in der deutschen Version von der Schauspielerin Cosma Shiva Hagen gesprochen wird. Die Vorschusslorbeeren löste der Titel im Test nicht ein. **Legend** hat – wie viele andere Nachahmer auch – zu wenig Eigenprofil.

Auch die Rollenspiel-Hoffnung **Loki** erfüllte die Erwartungen nicht. Schon in unserer Sneak Peek fielen einige Bugs auf, die aber bis zur Verkaufsversion behoben werden sollten. Beim Test stellte sich dann heraus: Selbst die Nachbesserungen hinterließen ein nur schwer spielbares Programm. Auch im dritten Nachtest kommt **Loki** nicht über ziemlich magere 62 Spielspaßpunkte hinaus.

Bleibt also der der Blick in die Kristallkugel. Auf Ascaron lastet ein großer Druck, denn die Erwartungshaltung in Sachen **Sacred 2** (soll im ersten Quartal 2008 kommen) ist riesig und die Konkurrenz schläft nicht. Halten sich die Entwickler an die Qualitäten der Reihe, dürfte jedoch nichts schiefgehen. Auch dem Mehrspielermodus will man diesmal besondere Aufmerksamkeit widmen. In diesem Revier könnte allerdings auch **Hellgate: London** wildern. Obwohl mit Ego-Shooter-Perspektive und modernen Waffen ausgestattet, bedient das Abenteuer um das britische Höllentor die Sucht der Action-Rollenspieler: Sammelwut, Charaktersteigerung, Fähigkeitenausbau. Das hat **Diablo** großgemacht und könnte **Sacred 2** gefährlich werden.

Auch der Entwicklerveteran Chris Taylor schläft nicht. Gas Powered Games werkelt derzeit an einem Spin-off der **Dungeon Siege**-Serie. **Space Siege** spielt zwar im Weltraum, dürfte aber dieselbe Spielerschaft anziehen. Die Idee, dass sich Ihr Charakter dabei zwischen erhöhten Fähigkeiten und bewahrter Menschlichkeit entscheiden muss, bringt auch eine emotionale Komponente ins Genre. Da **Space Siege** ebenfalls im ersten Quartal 2008 erscheinen soll, erwartet uns ein interessanter Kampf zwischen Fantasy und Science-Fiction. ❑

◀ **FEHLERHAFT** | Hoffnungsträger **Loki** scheiterte an einer typischen Hürde: Das Spiel war total verbuggt.

▶ **AB IN DIE U-BAHN** | **Hellgate: London** schickt sich an, die Krone von **Diablo 2** zu übernehmen.

I WANT ... | Dieses Raumschiff aus **Babilon 5** finden Sie im Dryadenwald. Den Weg dorthin sehen Sie im Bild rechts.

SACRED

Fundstücke und Easterеggs

Von: Ansgar Steidle

In Ancaria wimmelt es nur so von Seitenhieben und Witzen. Eine kleine Auswahl.

Die **Sacred**-Programmierer sind wohl echte Witzbolde. Sie haben zig Scherze, Anspielungen und Kuriositäten im Spiel versteckt. Von merkwürdigen Gegenständen wie Sonnenbrillen, einem Lichtschwert, einer Exhockeymaske nebst Machete aus bekannten Filmen über Anspielungen auf Kinostreifen und Bücher bis hin zu Bezügen auf Spieleklassiker wie **Pong**, **Pac-Man**, das große Vorbild **Diablo** und Spielepackungen anderer Ascaron-Titel. So finden Sie zum Beispiel besondere Questgegenstände, wenn Sie die Kampagne mit einem importierten Charakter starten. Achtung: In den verschiedenen Spielversionen entdecken Sie unterschiedliche Fundstücke, die Easterеggs differieren mitunter ein wenig.

WER SPRICHT DA?

Gleich mehrere bekannte Sprecher vertonen die Charaktere in **Sacred**. Beispielsweise leiht Martin Kessler dem Dunkelelf seine Stimme – bei Kinofilmen ist er sonst für Nicolas Cage und Vin Diesel zuständig. Den Gladiator wiederum spricht die deutsche Stimme von Bruce Willis, Manfred Lehmann, der sogar mit „Yippie-ka-yay Schweinebacke!" ein Zitat aus dem Film **Stirb Langsam 2** bringt. Weibliche Stimmprominenz ist unter anderem mit Franziska Pigulla vertreten, die neben dem Blutsauger regelmäßig die Schauspielerin Gillian Anderson und damit den Charakter Dana Katherine Scully aus der TV-Serie **Akte X** spricht.

HEINRICH TÖPFER

In der Westlichen Ecke von Burg Sternental finden Sie einen

BELIEBTES ZIEL | Zig Anspielungen auf die bekannte **Der Herr der Ringe**-Geschichte finden Sie im Spiel. Hier das ähnlich klingende Pendant zur Herrin von Lothlórien.

KNAPP DANEBEN | Statt Galadriel treffen Sie an dieser Stelle westlich von Reckendorf auf Galadoriel. Immerhin fast eine Berühmtheit.

... TO BELIEVE! | Auch wenn es nach undurchdringlichem Gestrüpp aussieht, können Sie von dem eigentlichen Weg bis zu der Bambushütte wandern und dort in den Untergrund steigen.

SCHNITTER DER TAFELRUNDE | Unweit des Kommandanten von Schönblick stolpern Sie in der Ecke gegenüber über diesen Stein, aus dem ein Schwert ragt.

ganz besonderen Sportplatz, der stark an ein Quidditch-Feld erinnert. Natürlich tummeln sich dort einige Zauberer.

DER HERR DER DINGE?

In Schönblick steht hinter dem Tresen in der Kneipe „Zur tänzelnden Seraphim" der Waldläufer Arogarn, den Sie im Rahmen einer Quest treffen. Wenn Sie wiederum Reckendorf nach Westen verlassen (etwa am Pavillon mit Schwester Yolande vorbei) und der Pflasterstraße ein wenig weiter folgen, treffen Sie auf die Elfin Galadoriel. Beide Namen verballhornen Figuren aus Tolkiens Buchtrilogie Der Herr der Ringe.

NUTZE DIE MACHT!

Star Wars-Fans sollten die Seraphim als Figur wählen. In einer Quest extra für diesen Charakter bekommt sie ein Lichtschwert, bekannt aus den Star Wars-Filmen. Interessant: Das Schwert findet nur die Seraphim, doch andere Charaktere dürfen es ebenfalls nutzen. In der überarbeiteten Sacred-Version gibt es das Schwert zudem im Eiselfengebiet.

STEINREICH

Wenn Sie ohnehin in Schönblick gerade ein paar Aufgaben für Kommandant Romata erledigen, werfen Sie doch mal einen Blick in die gegenüberliegende Ecke des Platzes. In einem Stein steckt ein Schwert nebst Widmung, wie in der Sage um König Artus.

ERWISCHT!

Falls Sie einem Spieler in einem drolligen Hasenkostüm begegnen, handelt es sich um die besondere Art der Entwickler, Cheater zu brandmarken. Ärger bekommen zudem Spieler, bei denen der Kopierschutz anschlägt. Diese landen unversehens auf einer einsamen Insel, von der Sie nicht mehr wegkommen, vorzugsweise wenn sie Höhlen betreten oder verlassen. Ungünstig, wenn man vorher nicht gespeichert hat.

BALLERMANN 6

Auf das wohl bekannteste Fundstück in Ancaria stoßen Sie südöstlich von Khorad-Nur. Laufen Sie ans Meer und an der Küste entlang. Lassen Sie die Flussmündungen hinter sich. Etwas weiter finden Sie einen Pfad zwischen den Klippen, der zu einem Steg führt. Das Boot dort setzt Sie nach Mal-Ork-A über, wo Sie bei einer Quest Urlauber verscheuchen. Je nach Charakter erhalten Sie dafür eine andere Sonnenbrille.

SPIELEKLASSIKER 1

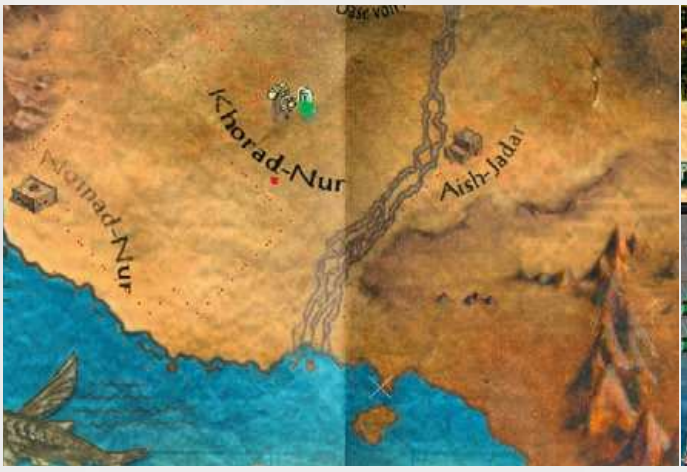
Im Wald nördlich von Feenbach sammeln Sie in einer Höhle in Pac-Man-Manier Kugeln ein und weichen gemeinen blauen Geistern aus. Die Kugeln spendieren Ihnen Erfahrungspunkte, die Geister können Sie derweil nicht besiegen. Diesen Abschnitt dürfen Sie beliebig oft spielen, indem Sie die Höhle erneut betreten. Neue Charaktere steigern so im Nu ihre Fähigkeiten.

MODERATORENKLOPPE

Fahren Sie per Schiff von der Piraten- auf die Nebelinsel. Am nordöstlichen Ende steht ein Pavillon, durch den Sie in eine Höhle gelangen. Dort wurden besonders

ZAUBERSPORT | Aus den Fantasy-Büchern rund um Harry Potter ist das von den Zauberern abgehaltene Quidditch-Turnier bekannt. Der Platz hier weist gewisse Ähnlichkeiten dazu auf.

SPIELPLATZ | Sollten Sie herausfinden, wie Sie in Burg Sternental tatsächlich an einem Quidditch-Turnier teilnehmen dürfen, schreiben Sie uns.



ÜBERFAHRT ... | Hier finden Sie den Steg mit dem Boot, das Sie nach Mal-Ork-A trägt. Ihre Aufgabe dort: Verscheuchen Sie die lästigen Touristen.

... INS URLAUBSPARADIES | Sie provozieren die Störenfriede, indem Sie ein paarmal über deren Handtücher am Strand latschen, und kassieren als Belohnung diese fesche Sonnenbrille.

gemeine Gegner in den Gräbern verscharrt – benannt nach den Moderatoren des offiziellen Forums.

SPIELEKLASSIKER

Im Dryadenwald finden Sie ein Portal, wie aus dem alten Ancaria bekannt, das allerdings nicht aktiv ist. Gehen Sie dort mit einem Helden hin, mit dem Sie die Underworld-Kampagne bereits absolviert haben. Mit ihm dürfen Sie das Portal benutzen. Die Belohnung ist der Videospiel-Klassiker Pong beziehungsweise Teletennis, wie es auch genannt wurde.

TV-SERIENTÄTER

Neben dem Hauptweg beim südöstlichen Ausgang des Dryadenwald gelangen Sie von Westen her zwischen den Bäumen durch über einen Geheimweg zu einem Holzverschlag, der Sie in eine Höhle führt. Unten steht ein Raumschiff, das stark an ein Exemplar aus der Fernsehserie Babylon 5 erinnert. Vorsicht, allzu neugierige Helden bekommen den Laser des Vehikels zu spüren! Im Nebenraum finden Sie zudem eine Prophezeiung, die schon dem Held der Serie zum Verhängnis wurde.

AUF DIE ENTWICKLER!

In Burg Hohenmut steht eine Kneipe namens „Ascarons Ruf" mitsamt dem Ascaron-Logo als Tavernenschild. Auf einen Hinweis, warum die Kneipe so heißt, kommt man, wenn man den Titel ins Englische übersetzt. Denn dann klingt der Name fast wie das 2006 eingestelle Online-Rollenspiel Asheron's Call.

BOSSKÄMPFE

Auf der Minikarte entdecken Sie eine Zahl, die durch jedes besiegte Monster abnimmt. Wenn Sie das lange genug durchhalten, kündigt Ihnen das Spiel den Endkampf an, ergo Sie bekommen eine entsprechende Aufgabe und erfahren den Aufenthaltsort der Endgegner.

GEBLITZDINGST

Mit etwas Glück stolpern Sie im Spiel über eine Axt mit dem Namen Carolines Beil. Die Namensgebende Caroline Beil moderierte unter anderem die Sendung Blitz auf Sat.1 oder die RTL Freitag Nacht News.

MEISTERHAFT

Unweit vor Anducars Festung befindet sich eine Frau, die Sie bittet, ihren Gatten aus Anducars Verlies zu retten. Sein Name ist Meisterdieb Garrett, bekannt aus der Spielserie Dark Project.

VORBILDLICH

Zwischen Finsterwinkel und Moorbruch haben die Entwickler das Dorf Tristram aus Diablo erkennbar nachgebaut, in dem Sie sogar auf Wirrets Bein stoßen.

MAN NENNT MICH TIM!

Starten Sie doch mal als Magier eine neue Karriere und gehen Sie zum Steinkreis am Start. Dort interagieren Sie mit der ersten Steintafel, woraufhin ein Killerkarnickel erscheint – ein Ungeheuer aus Monty Pythons Ritter der Kokosnuss.

KEIN ANSCHLUSS

Wenn man es genau betrachtet, findet man sogar eine Absurdität auf der Spielepackung selbst. Die Rede ist von dem dort proklamierten Mehrspielerteil. Der ist aber gar nicht enthalten und wurde stattdessen mit dem ersten Patch nachgeliefert.

AUSGEZEICHNET!

Trotz technischer Mängel ging Sacred international weg wie geschnitten Brot (bis Frühjahr 2007 waren es über 2 Millionen verkaufte Exemplare) und heimste einige Ehrungen ein. So erhielt es hierzulande gleich in drei Kategorien den Deutschen Entwicklerpreis. Die US-Spielezeitschrift PC Gamer wählte den Titel sogar zum Rollenspiel des Jahres 2004. ❑

VERSTOHLEN | Noch einen Charakter aus **Der Herr der Ringe** treffen Sie im Gasthaus mit dem vielsagenden Namen „Zur tänzelnden Seraphim" zu Schönblick.

DA IST ER, DA IST ER JA! | Das Kreuz markiert den genauen Aufenthaltsort des Waldläufers Arogarn in der Kneipe in Schönblick. Herrn Unterberg konnten wir bislang nicht finden.

Vollversion: BMW M3 Challenge*

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 1,8 GHz
- 512 MB RAM
- 64 MB VGA
- 500 MB freier Festplattenspeicher
- Windows Vista/XP (32/64 Bit)
- Internetzugang

Demo: Pro Evolution Soccer 2008

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 2,2 GHz
- 512 MB RAM
- 128 MB VGA
- 8 GB freier Festplattenspeicher
- Windows Vista/XP

Trial-Version: Guild Wars Nightfall*

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 1 GHz
- 512 MB RAM
- 64 MB VGA
- 3 GB freier Festplattenspeicher
- Windows XP/2000/ME/98
- Internetzugang

Vollversionen (Seite 2)
Apprentice Deluxe
BMW M3 Challenge*

Trial-Version (Seite 1)
Guild Wars Nightfall*

Demos (Seite 1)
Heroes of Might and Magic 5: Tribes of the East
Pro Evolution Soccer 2008
RACE 07
Sega Rally

Demos (Seite 2)
Age of Empires 3: The Asian Dynasties
Crazy Machines 2
Escape from Paradise City
Fußball Manager 08
Tarr Chronicles
Thrillville: Off the Rails

Mods & Maps (Seite 2)
Half-Life 2
- Feeder
- Fingers
- Fortress Forever
- Nightmare House: Remake

Treiber (Seite 2)
WinXP/2000
Ati Catalyst wdm v7.8
Nvidia Forceware v94.24
Bugfixes (Seite 2)
Age of Empires 3: The Warchiefs v1.04 (de)
Age of Empires 3 v1.12 (de)
Company of Heroes: Opposing Fronts v2.101 (de)
Enemy Territory: Quake Wars v1.1 (int)
Neverwinter Nights 2 v1.10 (de)
NHL 08 #1 (EU)
Sega Rally v4.060 (int)
Supreme Commander v1.1.3269 (int)

*Internetanschluss erforderlich

PC Games Extended 12/07

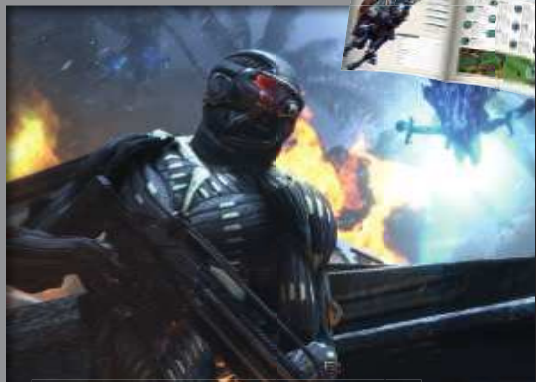
Vollversion: BMW M3 Challenge*

PC Games EXTENDED

Wissen, was gespielt wird

48 SEITEN EXTRA ZU:
SACRED (VOLLVERSION AUF DVD)
- **Lösung:** Hauptquest durchgespielt
- **Tipps:** Klassen- und Regionenguide
- **Bonus:** Easterreggs und Interview

NEU 2 DVDs
Über 16 GByte



AUF DER HEFT-DVD

VOLLVERSION: SACRED
Legendäres Action-Rollenspiel:
- 6 Charakterklassen
- Riesige Fantasy-Spielwelt
- Über 100 Stunden Spielzeit

- Wolfenstein: Enemy Territory
- Guild Wars Nightfall* (Trial)
- BMW M3 Challange
- Apprentice Deluxe
- Ashampoo Magical Optimizer

*Internetanschluss erforderlich

CRYSIS

TEST 8 Seiten + Video: Wie schlau sind die Gegner? Was taugt der Nanosuit? Wie revolutionär ist die Grafik? Und wieviel Spielzeit gibt's fürs Geld? ab Seite 56

HELLGATE LONDON

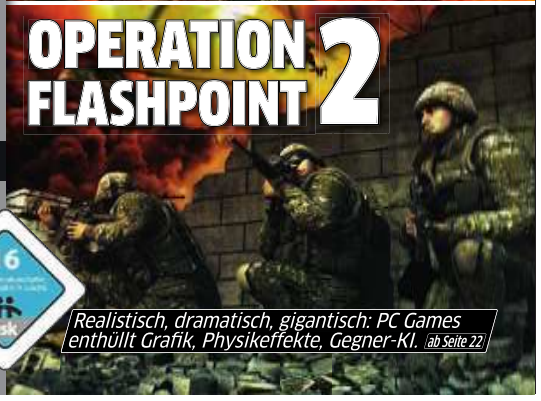
TEST Klartext: Funktioniert Diablo auch in 3D? 80 Stunden gespielt, 10 Minuten Video! ab Seite 82

13 BRANDHEISSE DEMOS

- Anno 1701: Der Fluch des Drachen Weltexklusive + offizielle Demoversion
- Age of Empires 3: The Asian Dynasties
- Quake Wars: Enemy Territory • Race 07
- Heroes of Might and Magic 5: Tribes of the East • Pro Evolution Soccer 2008
- Sega Rally • Fußball Manager 08
- Escape from Paradise City • Thrillville

2 GBYTE MAPS & MODS

- Half-Life 2: Nightmare House: Remake
- Battlefield 2: Battlefield Pirates 2
- Doom 3: In Hell Director's Cut



OPERATION FLASHPOINT 2

Realistisch, dramatisch, gigantisch: PC Games enthüllt Grafik, Physikeffekte, Gegner-KI. ab Seite 22

16 usk

www.pcgames.de
12/07 | € 6,99

4 197178 706998 12

Österreich € 7,50; Schweiz sfr 13,50; Dänemark dkr 59,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 8,80; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,-

DVD

EXTENDED / JEWELCASE

SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.

DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!

CD-HÜLLE | Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.

CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

UMTAUSCHCOUPON

Name Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: 12/07

☐ PC Games DVD 1
☐ PC Games DVD 2

Ein Umtausch ist nur gegen den Originalcoupon möglich

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth

PC Games Extended 12/07 **Vollversion: BMW M3 Challenge***

PC Games Extended 12/07 **Vollversion: BMW M3 Challenge***